Nº 54 • JULIO 2005 • 6,00 €

PlayStation®2

Revista Oficial - España

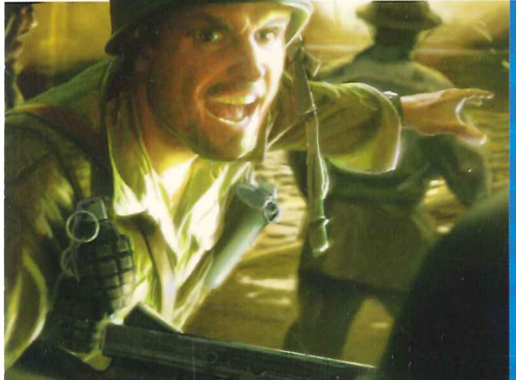
← Así es PlayStation 3

FORMULA 1 05

¡Fernando Alonso nos habla en *EXCLUSIVA* de su juego!

y además

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE#2, MADAGASCAR, KILLER 7...



MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Vive las batallas decisivas de la II Guerra Mundial

TODO SOBRE EL...

Las novedades para tu PlayStation de la gran feria de Los Ángeles



GUÍAS COMPLETAS DE HAUNTING GROUND Y TIME SPLITTERS F.P.



GRUPO ZETA

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2

INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2

LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES

DVD-DEMO (54)

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2



8 DEMOS JUGABLES

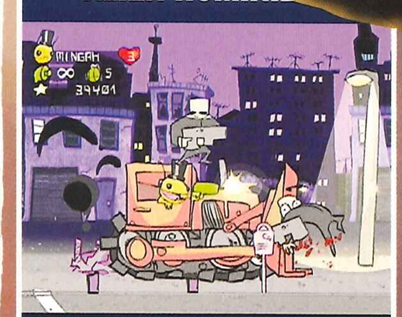
- 01. BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30
- 02. DESTROY ALL HUMANS
- 03. SINGSTAR POP WORLD
- 04. SUPER MONKEY BALL DELUXE
- 05. BURNOUT 3
- 06 KILLZONE
- 07. MOTO GP 3
- 08 PRINCE OF PERSIA 2

VIDEO DEMOS

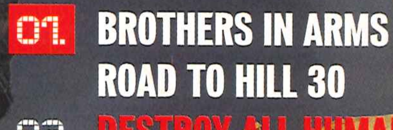
- BEATDOWN

El espíritu de Final Fight revive en este beat'em-up

- L.A. RUSH
- THE SUFFERING : TIES THAT BIND
- ALIEN HOMINID



- RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE 2

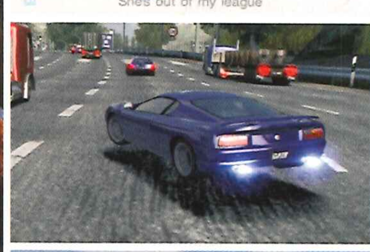


















IMPORTANTE DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM

PlayStation 2

Revista Oficial - España

www.grupozeta.es



Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

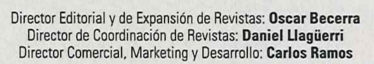
Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Miguel Ángel Liso**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**

REDACCIÓN
Coordinador Editorial: **Vicente Fernández de Bobadilla**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Ana Márquez** (edición), **Daniel Rodríguez**, **Lázaro Fernández**, **Javier Bautista**, **Natalia Muñoz**, **J. Iturrioz**, **L. Mittard**, **Á. Jiménez**, **Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**



Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**
Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Llagüerri**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel: 653 904 482.
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel: 981 148 841.Fax: 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información



¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!

REGALAMOS

- 35 JUEGOS BATMAN BEGINS
- 35 FIGURAS DE ACCIÓN
- 20 JUEGOS ENTHUSIA P.R.
- 20 LLAVEROS
- 20 CAMISETAS
- 25 EQUIPACIONES BEACH SOCCER DE UMBRO
- 15 ENTRADAS PARA LA CAMPUS PARTY



008

Los juegos y las películas que vienen para PSP en septiembre y octubre.



013

Un amplio reportaje sobre PS3 y todas las novedades del E3.



REPORTAJES

- 013 Especial E3 2005
- 028 Sony C.E.
- 034 Electronic Arts
- 040 Konami
- 046 Square Enix
- 052 Capcom...



PRETEST

- 070 Killer 7
- 072 Resident Evil Outbreak File#2
- 076 Dead To Rights 2





¡HABLAMOS CON FERNANDO ALONSO!

PlayStation 2 Revista Oficial ha realizado una entrevista exclusiva al actual líder del Campeonato Mundial de Fórmula Uno. El joven piloto asturiano ha sido la imagen elegida para aparecer en la portada del juego de Sony C.E. Formula 1 2005

TEST

080 Formula 1 2005
088 Tekken 5
092 Medal Of Honor: European Assault
096 Batman Begins
100 Madagascar
101 Kessen III
102 Destroy All Humans!
104 Shin Megami Tensei: L.C.
106 Alien Hominid

Entrevistamos a Shakira

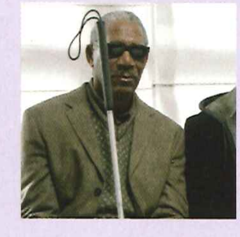
La bella cantante colombiana presentó su último trabajo en el Hotel Santo Mauro de Madrid

SECCIONES



126 VIAJES

Aprovechando que el Campeonato de F1 estrena circuito os presentamos una de las ciudades más fascinantes del mundo: Estambul.



128 CINE

En la sección de este mes descubrimos a Morgan Freeman en Danny The Dog, junto a Jet Li, además de títulos como La Casa De La Cera y Kung Fu Sion.

006 Buzón PlayStation
008 Noticias
066 Japón
078 On-line
118 Trucos
120 Consultorio
122 Tecno
124 Moda
126 Viajes
130 Cine
132 DVD
136 Cómic
138 Música
144 Motor



PLAYSTATION 3, LA ESTRELLA DEL E3

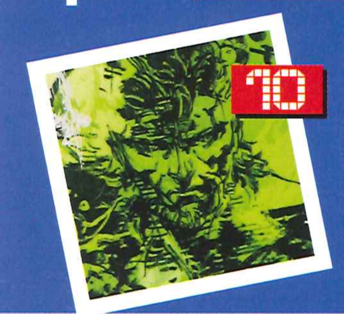
Era el año del relevo generacional de las consolas establecidas y las tres grandes compañías que alimentan el panorama mundial del videojuego en sus dos vertientes, hardware y software, iban a presentar sus proyectos casi al unísono. Unos se adelantaron, otros quizá mostraron más de lo que habían prometido. Mientras, Sony C.E. convulsionó los cimientos de la Electronic Entertainment Expo con una máquina llamada a liderar en un futuro muy próximo, a partir de primavera de 2006, la nueva generación de ocio digital con una experiencia audiovisual sin precedentes. Su nombre es PlayStation 3 y algunas de las claves de su éxito se pueden resumir con algunas características, unas plenamente instauradas y otras que harán frotarse los ojos al más exquisito amante de las nuevas tecnologías: procesador Cell que permitirá alcanzar una potencia de 2 teraflops, Blu-ray Disc ROM, memoria XDR, gráficos de alta definición con resoluciones de hasta 1080p y modo de escaneado progresivo, disco duro extraíble y posibilidades de conectividad como seis puertos USB y ranuras para tarjetas Memory Stick, SD card y Compact Flash, compatibilidad con PSone y PS2, conectividad inalámbrica con PSP... Éstas son sólo algunas de las bondades «tecnolúdicas» que encierra el bello diseño convexo de la nueva bestia tricolor de Sony C.E. Una lista de mandamientos tecnológicos de obligado cumplimiento para un futuro que ya se cierne inexorablemente sobre todos nosotros y que marcará unas diferencias dramáticamente superiores a las ya experimentadas años atrás entre los 32 y los 128 bits de Sony. Algo que quedó muy patente con las demostraciones en tiempo real de una treintena de títulos cuya calidad supera a la mejor de las secuencias de introducción que sirve de aperitivo hoy en día a los juegos de nuestra PS2. Jamás el futuro pudo definirse de forma más breve y precisa, dos letras y un número, PS3.

MARCOS GARCÍA
Director



punTÚa

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.

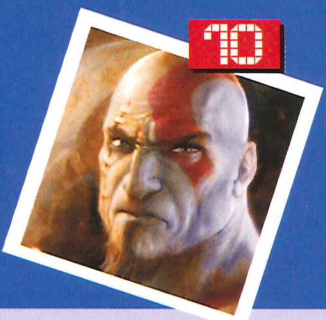


10

METAL GEAR SOLID 3

Anónimo, Ponteareas.

Me gustaría tratar la puntuación de *MGS3*, que fue un 9.7, yo creo que merecía el 10 (a pesar de que no tenga el doblaje en castellano). Es un juego tan impresionante, con unos gráficos prodigiosos, una animación increíble, banda sonora impresionante y unos títulos de crédito tan alucinantes que yo me olvidaría por completo de que sólo tenga subtítulos. Hoy en día es muy difícil que un juego tenga todo lo que tiene éste.



10

GOD OF WAR

Kratos, vía e-mail.

Aunque le habéis dado muy buena puntuación a *God Of War*, no puedo evitar mandaros esto para darle un 10. El juego tiene los mejores gráficos que he visto en **PS2** (y he visto muchos juegos) y mezcla a la perfección un montón de elementos como la lucha, las plataformas y la aventura. Un control perfecto, extras para aburrir (más bien todo lo contrario) y unos vídeos impresionantes completan un título que hará historia.

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota jugando con PS2, de tu viaje a Japón en el lanzamiento de PSP, de tu PS2 «tuneada» •

Es muy pronto para PlayStation 3



Alicia Marcén Altarriba.
Vía e-mail.

Pienso que tendrían que sacar a la venta **PlayStation 3** más tarde, porque de lo contrario tendremos que gastarnos un pastón en la videoconsola además de los juegos, y no vamos a disfrutar de **PlayStation 2** como se debiera. Creo que si sacaran **PSP** ahora tendría más éxito que el próximo 1 de septiembre, pues los estudiantes como yo no tenemos tiempo para jugar con la consola, por los exámenes y estudios. Asimismo, considero que **PS3** con el *chip Cell* y a una velocidad de 3.2 GHz será la mejor videoconsola del mercado, y los juegos me parecen lo más; *KillZone*, el nuevo *Tekken* o *Formula 1* de **Sony C.E.** Todos esperamos que los juegos de **PS3** valgan también para **PS2**, pero creo que esto no va a ser posible...

Nota de la Redacción: Es posible que la presentación de PlayStation 3 pueda resultar algo prematura, pero hay que tener en cuenta que aquí no podremos disfrutarla (según la fecha de lanzamiento anunciada) hasta las navidades de 2006, aproximadamente. Es decir, quedan unos 18 meses para aprovechar al máximo nuestra PlayStation 2. Por cierto, los juegos de PS3, DEFINITIVAMENTE, no serán compatibles con PlayStation 2... pero al revés, sí.

Horas perdidas... ¡y encontradas!



Jaime Quintero Rodríguez
Vía e-mail.

Hola, soy un gran lector vuestro desde la primera «Play», aquella a la que eché tantas horas, que bien me acuerdo cuando me levanté esa mañana de Reyes y me la encontré junto con *FIFA 97* y *Motor Toon GP*, aquel mando que no se rompía ni a la de tres, qué poco pesaba. Qué de horas dediqué para conseguir los carnets en *GT*... Como diría mi madre: «qué de horas perdidas», ¿qué de horas perdidas? Quiero hacer un llamamiento a todas las madres que no dejan a sus hijos disfrutar de los mejores momentos de su vida, que piensan que dejar a sus hijos delante de la caja tonta es tontería; ¡pues no! (Siempre que a esa caja esté enchufada una **PS2**). Por lo menos desde mi punto de vista, y es que cuando estoy con mis amigos en casa «echando» una al *PRO*, no hay quien se lo pase mejor, esos «torneitos»... Y cuando ganas, qué bien vienen los euritos... O jugando con mi «compi» Julio al *Vampire*

EL TEMA DEL MES

Este mes hablamos sobre las novedades para PS2, PS3 y PSP del pasado E3

El aficionado a los títulos deportivos

Alejandro Zamora cantos
Murcia.

Lo que más espero del **E3** 2005 es la revista oficial, es decir la vuestra, lo que puede dar de sí esa preciosa **PlayStation 3**, pero lo que «no» quiero saber es el precio porque me temo que se me puede ir buena parte del sueldo en ella, aunque seguro que bien lo merece. Me gustaría encontrarme con un buen simulador de vuelo, bueno más bien con un buen *Ace Combat* (todavía no lo he visto del todo) y un periférico a su medida; un gran *MotoGP*, un gran *PES 5, 6, 7*... Y a ver si Kojima se anima a hacer un MGS a su medida, que no lo dudo si se lo propone. Pero lo que más me gustaría es un fácil y mucho más a mano acceso a Internet, y numerosos juegos On-line. Eso es lo que le pediría al **E3** sin conocer lo que nos depara, después juzgaremos, algunas cosas no se cumplirán pero en su defecto habrá (espero) otras grandes sorpresas. Un saludo.

Esperando el lanzamiento de PSP en nuestro país



Ignacio Martínez Ortega
Madrid.

¡ El 1 de septiembre ! Es increíble lo dura que es la vida para un adicto a los videojuegos, meses y meses esperando la llegada a nuestro país de la nueva portátil de **Sony** y resulta que nos hacen esperar un caluroso verano para por fin tenerla entre nuestras manos. Al menos la espera será corta con la entrada al mercado de nuevos títulos tan originales y adictivos como *Need For Speed: Most Wanted, SOCOM 3, Spartan* y *Batman Begins*, entre otros. Pero yo personalmente me quedo con la que, sin lugar a dudas, es la mejor noticia de todas: el futuro lanzamiento de la tan ansiada **PlayStation 3**. ¿Alguien me echa un cable para pagar la matrícula de la Universidad? Bueno, como diría aquel: «que la fuerza nos acompañe».

Toda la atención para PlayStation 3



Vicente Gil
Barcelona.

PlayStation 2 está llegando a su estado de madurez y los usuarios lo empezamos a notar. Juegos como *Metal Gear Solid 3, Gran Turismo 4*, entre otros, son títulos que apuran al máximo el potencial gráfico de la videoconsola de **Sony**. Por este motivo, los usuarios queremos más, y querer más significa que necesitamos una nueva consola que nos ofrezca más innovaciones y sorpresas. Entonces, como punto mas atractivo y de mayor interés del **E3** va a ser sin duda **PlayStation 3**. Hay que reconocer que **PSP** y sus futuros lanzamientos, también serán un punto de gran interés en el **E3**, pero la que se llevará toda la atención de la feria será **PlayStation 3**. Yo al menos, ya estoy empezando a ahorrar para comprármela cueste lo que cueste.

Novedades en el género de las plataformas

Adrián Penalva Soler.
Vía e-mail.

El **E3** ha sido lo mejor que podía ocurrir en la era de los videojuegos, allí podemos conocer los mejores juegos de **PlayStation** de 2005. Lo que yo esperaría con más impaciencia del **E3** serían los juegos de plataformas, *Ratchet: Deadlocked, Sly 3*... Y por supuesto los nuevos *EyeToy*, la tercera entrega de *EyeToy: Play, Spy Toy* y *Kinetic*.

En el próximo número, el tema será:

PlayStation Portable; cuéntanos qué esperas de ella, qué uso vas a darle y todo lo que se te ocurra. ¡No olvides decirnos cuál será tu primer juego de **PSP**!

PlayStation 2 Revista Oficial se reserva el derecho de resumir el texto de las cartas de los lectores

BUZÓN PlayStation 2

> Envía tu carta a C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid PlayStation 2 Revista Oficial Buzón PlayStation o escríbenos al siguiente e-mail: doc.ps2@grupozeta.es

¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo! • ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de PlayStation 2 Revista Oficial?

Night. Y es que a mí me gusta jugar a lo grande con su *G-Con 2* y con el *Driving Force*... Esas carreritas al *Underground*. Qué bien me lo paso... ¡Gracias **SONY**!

El precio de PlayStation 3

Eduard Barrull
Vía e-mail.

Ya sabemos todos cómo será **PS3**, pero la pregunta que todos nos hacemos es ¿qué precio tendrá? Ciertamente, no lo sé, pero es de suponer que el precio será bastante elevado, y por esto creo que se están adelantando en su lanzamiento, ya que **PlayStation 2** aún tiene mucha vida se puede exprimir más su rendimiento así como hacer grandes juegos con ella. Con esto no intento decir que no me pueda gustar **PS3**, sólo quiero decir que se están adelantando con su lanzamiento. Eso sí, hasta que salga aún queda una buena temporada.

PlayStation 2 «tuneada»

Jorge Ferrer
Vía e-mail.

Hola, me gustaría felicitaros, antes de nada, por la estupenda revista que hacéis. Soy un ferviente seguidor de la revista y me la compro siempre el día que sale. A la mujer del quiosco le hago mucha gracia, porque los días en los que sale a la venta siempre estoy rondando por ahí a ver si por casualidad sale antes. Me gusta especialmente la sección de *Tests* y la de Noticias. Bueno, para terminar os envío la foto de mi «Play2» modificada. Parece muy sofisticada pero no es muy complicado, sólo habilidad y varios viajes al «Todo a 100» para el líquido. Os pongo un 10, ¡¡seguid así!!

Adorna tus sesiones nocturnas de PlayStation 2 con unos neones como los que ha puesto Jorge Ferrer en su consola.



No os aconsejamos «tunear» vuestros propios vehículos como hace Daniel... ¡sobre todo si tienen este tamaño!

Tuneando el camión

(La novia de) Daniel Rodríguez
Vía e-mail.

Hola, soy la novia del elemento que sale en la foto intentando *tunear* la llantas de su camión como si estuviera en juegos como: *Juiced* o *Midnight Club 3* (de los que no se despega). Se llama Daniel y es un jugador de consolas de los que se meten en los juegos mucho y disfruta con ello. Siempre me comenta la historia de buenos juegos como *Final Fantasy*, *Onimusha*, los de terror y todos aquellos que merezcan la pena ser jugados. Quiero felicitaros, en su nombre, por las *demos* que incluís en la revista, ya que siempre nos muestran pequeñas píldoras de las grandes aventuras de las que se inunda la casa cuando se enciende la «Play». Por cierto, ahora está enamorado del *God Of War*, a ver qué tal.

Jugando juntos pero no revueltos



Marc y Meritxell
Vía e-mail.

¡Hola!, somos Marc y Meritxell. Acabamos de levantarnos y ya estamos liados jugando a las nuevas *demos* que tenemos. Ahora estamos probando la de *Robots*, pero la que más nos ha gustado es la de *La Guerra De Las Galaxias* de **Lego** en la que podemos jugar los dos sin tener que pelearnos. Adiós y ¡hasta otra!



Marc y Maritxell saben muy bien lo que hay que hacer nada más levantarse: jugar a nuestras demos.



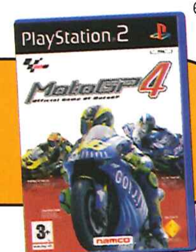
REGALAMOS 5 JUEGOS MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo **PS2**.... Las mejores cartas o e-mails se llevarán un juego **Medal Of Honor: European Assault**. ¡No olvidéis incluir vuestra dirección postal!

Si ves este símbolo junto a tu nombre, ¡enhorabuena, habrás ganado el juego del mes!



Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con el símbolo que tenéis a la izquierda se llevarán uno de los cinco MotoGP 4 que regalamos.



NOTICIAS

Toda la actualidad de PlayStation 2

SILVINHO Y GIULY JUGARON CON PSP

Los jugadores del F.C. Barcelona jugaron con **PlayStation Portable** en exclusiva con motivo de la primera competición oficial de **PSP** organizada en nuestro país. Fue en el pasado Salón del Automóvil de Barcelona, durante la presentación del Toyota Aygo.

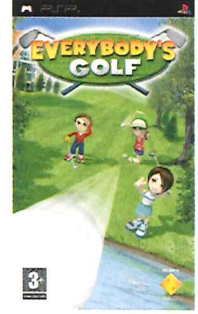


ALUVIÓN DE NOVEDADES SONY A PARTIR DE SEPTIEMBRE

Primeros juegos para PSP y novedades para PlayStation 2

Apenas dos meses nos separan de la llegada de **PSP** a las tiendas de nuestro país. El mismo mes de su lanzamiento, septiembre, **Sony C.E.** tiene previsto poner a la venta 7 títulos para que nadie se quede con ganas de disfrutar con la consola. También resulta agradable que se esté siguiendo la misma política que en EE.UU. y Japón con las películas. Para empezar, UMD-Vídeo como *Hellboy, The Punisher, Hitch, El Hombre Sin Sombra, Dos Policías Rebeldes, Los Cazafantasmas, S.W.A.T., Los Ángeles de Charlie* o *Resident Evil 2: Apocalipsis*. Aunque **PSP** será la estrella indiscutible de este Otoño, **Sony C.E.** no descuida **PS2**, cuyo catálogo va a contar con nuevas incorporaciones. Maravillas como *Shadow Of The Colossus* (*Ico 2*) o *Genji*, junto a otros juegos que abarcan deportes, acción, aventura e incluso la recreación digital de la exitosa serie *24*. Este verano hay que apretarse el cinturón y dejar algo de calderilla para invertir en nuestra colección en septiembre y octubre.

45 minijuegos con posibilidad de partidas multijugador a traves de Wi-Fi

El clásico de toda la vida con más campos y personajes, admite 8 jugadores



Un título arcade que aúna la conducción y el combate para revolucionar PSP





Con PSP podremos ver películas como Hellboy, Resident Evil 2: Apocalipsis o The Punisher, entre otras

El caballero Dan se pasa a la consola portátil de Sony en una divertida aventura




Vuelve el más clásico de los arcades de conducción de PlayStation



Naves de diseño y carreras de dificultad ajustada, ahora para PSP

LOS JUEGOS QUE VIENEN

SEPTIEMBRE		OCTUBRE	
PLAYSTATION 2	**PSP**	**PLAYSTATION 2**	**PSP**
- Brave - SOCOM3 - Shadow Of The Colossus - Genji - Stuart Little - Eye Toy Kinetic - Everybody's Golf - WRC 05	- Everybody's Golf - Ridge Racer - Ape Academy - Wipe Out Pure - Fired Up - Medievil - F1 Grand Prix	- Soul Calibur 3 - Sly 3 - Rise Of the Kasaï - Buzz - Spy Toy - 24 - SingStar 40 P. - Xeno Saga	- WRC - Pursuit Force



D KÉ COLOR ERES TÚ?
COLOR LOOK
UN PENSAMIENTO, UN COLOR
Manifiesta tus ideas con las pulseras, piercings y anillos que te regala Grefusa.
¡¡Colecciónalas!!
VERDE. Ecologista. Recíclate. Vive tu vida.
AZUL. El color de la amistad. Friends for ever.
ROSA. I love...!!! Peña sin complejos.
ROJO. Soy apasionado. Estoy que ardo...
NARANJA. Energía. Carpe diem. Vamos de juerga.
AMARILLO. El color de la suerte. Sonríe; yo existo.
BLANCO. Soy pacifista. No a la guerra. Take it easy.
TRANSPARENTE. Sincero a tope. Nada que ocultar.
NEGRO. No al racismo. Por la unión de razas.
PULSERAS, ANILLOS O PIERCINGS
GRATIS
EN LAS BOLSITAS CON PROMOCION
GREFYS
GREFUSA
Cockers
Palillos
PIPAS
GUBLINS
www.grefusa.com

JOYTECH PRESENTA SU MONITOR DE 8 PULGADAS



■ El producto incluye un adaptador para cualquier mechero de coche

El complemento ideal para la nueva PS2

Dentro de su variada gama de periféricos , **Joytech** nos sorprende con una pequeña maravilla tecnológica, un monitor LCD de 8 pulgadas para **PStwo**. Las características de esta pantalla la convierten en una irresistible pieza de deseo para cualquiera que tenga ya en su poder el nuevo modelo de **PlayStation 2**. Al gran tamaño de la superficie de visión, 8 pulgadas, hay que sumar la nitidez de la imagen así como una auténtica definición del color RGB. El ángulo de visión alcanza los 160 grados, por lo que puede verse desde casi cualquier posición sin problemas. El producto incluye un adaptador AV para conectar una fuente externa al monitor, así como dos para auriculares estéreo con el fin de que dos jugadores puedan disfrutar al mismo tiempo. El menú digital permite controlar una serie de funciones para modificar las opciones del monitor. Un adaptador de 12 V para mechero de coche y un mando a distancia completan este *pack* que tiene un P.V.P. de 189,99 Euros.

FINAL DE LA SCHOOL'S CUP

Fernando Morientes apoyó al colegio gallego Santa María del Mar en la final de la *School's Cup* en Estambul, que quedó en quinto lugar. El campeón fue el equipo inglés *Collegiate High School*.



TORNEO PUÑO DE HIERRO DE TEKKEN 5

Si no quieres dejar pasar esta oportunidad, visita la web **www.torneotekken5.com**. Reúne un mínimo de 16 participantes y organiza un torneo en tu ciudad.

¡LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO A LA VENTA EL 30 DE JUNIO!

Quién no recuerda aquella entrañable serie de *anime, Los Caballeros Del Zodiaco*. Pues **Atari** ha llegado a un acuerdo para publicar el juego basado en los episodios de la saga de la Santidad de Oro en los que Seiya la Santidad de Pegasus, Shiryu la Santidad del Dragon, Shun la Santidad de Andrómeda, Hyoga la Santidad de Cygnuss e Ikki la Santidad de Phoenix se comprometen a proteger a la diosa Athena y a destruir al Demonio de 200 años. En ***Los Caballeros Del Zodiaco: El Santuario***, hay 17 personajes a elegir, entre los que se incluyen los 12 caballeros originales de la serie televisiva. La mecánica del juego se basa en la lucha con grandes dosis de acción a lo largo de 12 etapas, cada una de ellas alineadas con uno de los signos del zodiaco. En los combates será fundamental la energía Cosmos.



TOP 10

Metidos ya de lleno en el verano, huyendo de la ola de calor junto a un refresco y nuestro juego favorito de **PlayStation 2**, hemos comprobado que la situación en las posiciones en las listas de venta y alquiler han cambiado ligeramente. No sabemos si se deberá a las altas temperaturas, pero *Midnight Club 3 D.E.* y *Star Wars Episodio III: La Venganza De Los Sith* han desbancado al hijo pródigo de **Sony C.E.**. Salud.

LOS MEJORES

Julio 2005 — PlayStation 2 Revista Oficial - España



01- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)
02- GOD OF WAR (SONY C.E.)
03- TEKKEN 5 (SONY C.E.-NAMCO)
04- FORMULA 1 2005 (SONY C.E.)
05- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI)
06- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
07- PRO EVOLUTION 4 (KONAMI)
08- MOTO GP 4 (SONY C.E.)
09- MEDAL OF HONOR: EUROPEAN A. (EA GAMES)
10- DEVIL MAY CRY 3 (EA-CAPCOM)

LOS MÁS ALQUILADOS



Mayo 2005 — BLOCKBUSTER



01- MIDNIGHT CLUB 3 D.E. (TAKE TWO-ROCKSTAR)
02- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)
03 STAR WARS III: L.V.D.L.S. (ACTIVISION)
04- ENTHUSIA (KONAMI)
05 7 SINS (ATARI)
06- DEVIL MAY CRY 3 (EA-CAPCOM)
07- SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (UBISOFT)
08- ROLAND GARROS 2005 (SONY C.E.)
09- METAL GEAR SOLID 3: S. EATER (KONAMI)
10- FORMULA 1 2004 (SONY C.E.)

LOS MÁS VENDIDOS

CENTRO MAIL — del 1 al 31 de Mayo

01- STAR WARS III: L.V.D.L.S. (ACTIVISION)
02- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
03- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)
04- FORMULA 1 2004 (SONY C.E.)
05- MIDNIGHT CLUB 3 D.E. (TAKE TWO-ROCKSTAR)
06- METAL GEAR SOLID 3: S. EATER (KONAMI)
07- FIFA STREET (EA SPORTS BIG)
08- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
09- DEVIL MAY CRY 3 (EA-CAPCOM)
10- MOTO GP 3 (Platinum) (SONY C.E.)

TOCA RACE DRIVER 3

Codemasters vuelve a explotar la fórmula de uno de los simuladores que más éxito ha dado a la compañía en los últimos años. En esta nueva entrega se alcanza un mayor grado de simulación que, gracias al sistema de daños global y la avanzada Inteligencia Artificial, consigue una de las experiencias de conducción más realistas para **PlayStation 2**. Pero además de las mejoras técnicas implementadas en ***ToCA Race Driver 3***, el jugador se va a encontrar con una amplia y variada oferta de modos de juego, como el Modo Carrera Profesional que a su vez integra siete disciplinas deportivas. Además, el nuevo *ToCA* transcurre a 60 *frames* por segundo.







Pocos podrán competir contra la gama de vehículos y pruebas de ToCA Race Driver 3

PES LIGA

Las pasiones que la saga *Pro Evolution* despierta entre los «jugones» de nuestro país ha quedado reflejada en este torneo a escala nacional, la **PES Liga**. En la página www.pesliga.com, con más de 12.000 usuarios registrados, están explicadas las reglas, forma de contactar y clasificación de los campeonatos organizados a lo largo y ancho de nuestra geografía. Recordad que participando en este torneo se lucha por representar a España en la final del Campeonato de Europa. Para cualquier duda podéis visitar la página oficial.



RANKING NACIONAL

	NOMBRE	PUNTOS
1.-	Bombién	141
2.-	Bokeròn	141
3.-	tocalazizu	126
4.-	Romanfreedom	121
5.-	David Simowa	92
6.-	DJNeNe	91
7.-	El Figura	89
8.-	Blitz	85
9.-	Sir Pollo Baeza	84
10.-	pelusso	81

FE DE ERRATAS: PS2 SATIN SILVER

En el pasado número 53 de **PlayStation 2 Revista Oficial** se publicó una noticia anunciando que la versión plateada del nuevo modelo de **PlayStation 2** ya estaba a la venta incluyendo un mando de DVD. Sin embargo, dicha información era errónea ya que el mando de control remoto DVD se vende por separado, a un precio recomendado de 19,99 Euros. La consola **PlayStation 2 Satin Silver** se encuentra en las tiendas a un precio recomendado de 159,99 Euros.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO EXPLORIST DE MAGELLAN
- Rafael Perelló Nicolau (BALEARES)
- Fernando Alonso Iglesias (PONTEVEDRA)
- Lucas Parreño (Las Palmas de G. Canaria)

CONCURSO SPLINTER CELL CHAOS THEORY
- Antolín Perigali Vega (LEÓN)
- Luis Romero Roa (VALENCIA)
- José Ginés Picón López (MURCIA)
- Begoña Blanco Álvarez (VALENCIA)
- J. Antulio Marín Yébenes (SEVILLA)
- Adolfo Bueno Serrano (BARCELONA)
- R. Javier Rodríguez Sanz (MADRID)
- Roque Rodríguez Sánchez (GRANADA)
- A. Manuel Villas Micó (ZARAGOZA)
- Héctor Gutiérrez Requena (BARCELONA)
- Antonio Murillo Gollarte (BARCELONA)
- José Peláez Fernández (VIZCAYA)
- Juan Antonio Vera López (ALMERÍA)
- Vicente Sancho Gili (BARCELONA)
- J. Antonio Espinosa Arrocha (GUIPÚZCOA)
- Sergio Gutiérrez Blanch (BARCELONA)
- Rosa Berbegall (VALENCIA)
- Salvador Pastor Vicens (ALICANTE)
- M. Ángel Fernández Ahijado (LEÓN)
- Nicolás Pacchiotti Dans (LA CORUÑA)

CONCURSO CT SPECIAL FORCES
- José Zafra Zamora (BARCELONA)
- Jonatán Velasco Ramos (MADRID)
- Marta Duarte Ramón (ZARAGOZA)
- Marcos Santos García (BADAJOZ)
- Manuel Castaño Morales (SEVILLA)
- D. Santamaría Iglesias (PONTEVEDRA)
- Daniel Ramos González (SALAMANCA)
- Daniel Agüero Olmo (BARCELONA)
- Daniel Rodríguez Torres (TENERIFE))
- Javier Nogales Merino (CÓRDOBA)
- Ingrid Cardenal Budde (MADRID)
- Daria Moyano Cardos (CUENCA)
- Marcelino Gutiérrez García (CASTELLÓN)
- Feliciano Huget Vázquez (MALLORCA)
- Raimundo Sierra Fidalgo (LEÓN)
- Luis Miguel Díaz Blanco (MADRID)
- Antolín Perigali Vega (LEÓN)
- Pablo Pont Castelló (ALICANTE)
- Mª Ángeles Tortosa Ruiz (MÁLAGA)
- Víctor Abenojar Martínez (ALICANTE)


POR DANI3PO
Y GRADIUS
ESPECIAL E3
2005
Descubre todas las novedades hardware y software de la Feria de Los Ángeles
PLAYSTATION 3 014-022
SONY C.E. 028-031
ELECTRONIC ARTS 034-036
NAMCO 038
KONAMI 040-041
TAKE 2 042-043
SEGA 044
SQUARE ENIX 046-047
ACTIVISION 050-051
CAPCOM 052-053
ATARI + BUENAVISTA 054
EIDOS 056
UBI SOFT 058-059
SCI 060
VIVENDI 062-063
MIDWAY + HIP 064
SONY
PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3

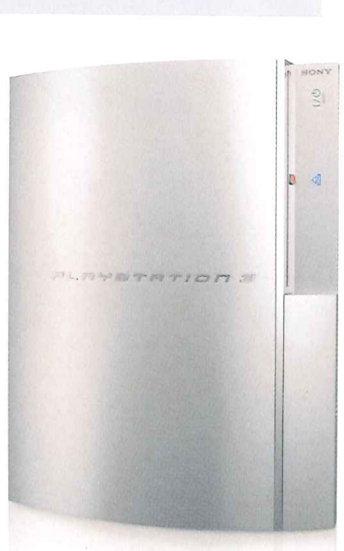
¡LO MÁS GRANDE DEL E3!

El lunes anterior a la Feria E3 fue el día elegido por SCEI para revolucionar una vez más (y ya van cuatro) el panorama internacional del entretenimiento lúdico. Sony se prepara y el futuro ya está aquí...

QUÉ COLOR ELEGIR?

PlayStation 3 fue presentada en tres tonalidades distintas: blanca, negra y plata, siendo esta última el color estrella. Aún no se ha comentado nada sobre cuáles de estas variaciones podrán ser adquiridas en su lanzamiento y cuáles aparecerán más adelante como ha ocurrido con **PlayStation 2**.









El mando de control supone un gran cambio con respecto al DualShock, que nos ha acompañado durante tantos años en PSone y PlayStation 2

La larga conferencia de prensa tuvo a todos los medios ansiosos hasta que al final de la misma se reveló el gran secreto

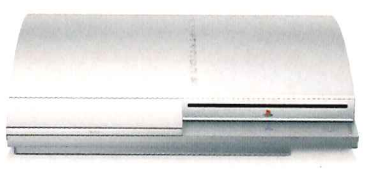
En menos de 12 meses (primavera de 2006) el mundo verá nacer el sistema de entretenimiento doméstico más potente jamás creado. El pasado 16 de mayo, **SCEI** mostró al mundo su apuesta para la próxima generación de consolas en los estudios de **Sony Pictures**. La rueda de prensa de **SCEA** comenzó a las tres de la tarde con la inquietud y expectación de todos los asistentes por ver qué escondía la compañía japonesa tras el misterioso logo escogido para el presente **E3**. Como si de la presentación de una estrella se tratase, el estudio 27 se llenó con más de 2.000 personas deseosas de conocer lo que **Sony C.E.** tenía que decir al mundo ese día. Kazuo (Kaz) Hirai, presidente de **SCEA**, fue el maestro de ceremonias junto con otras figuras representativas de la compañía como Kutaragi San (CEO de **SCEI** y padre de **PlayStation**) o Phil Harrison (Vicepresidente ejecutivo de desarrollo de **SCEE**). Tras una extensa introducción con la impresionante evolución de **PlayStation** en el mundo de los videojuegos como telón de fondo, Kaz Hirai destapó el tarro de las esencias dando a conocer el nombre de la sucesora de **PlayStation 2** y desvelando todas las características técnicas de esta nueva criatura. Tras las mareantes cifras que esconden el *Chip Cell* y la GPU desarrollada por **NVidia** (los pilares sobre los que se está diseñando y construyendo esta consola), un afluente de *demos* técnicas y presentaciones de títulos en desarrollo se fueron sucediendo minuto a minuto dejando en estado de *shock* a todos los presentes. Y es que, tras contemplar en una pantalla de medidas descomunales a miembros de *ISA* y *Helghast* combatir bajo un entorno gráfico impecable, ver a una perfectamente modelada Aeris pasear por los suburbios de *Midgar* o retumbar junto a los vehículos de esa maravilla de **Evolution Studios** llamada *Motor Storm* podemos asegurar que la experiencia pasará como una de las muestras de la tecnología al servicio de los videojuegos más impactantes de todos los tiempos. Tras 30 minutos de delirio audiovisual y un breve instante para tomar aliento, Ken Kutaragi finalmente nos desveló la sorpresa final: un prototipo de **PS3** junto a unos mandos inalámbricos.



¡LO MÁS GRANDE DEL E3!



Tanto el diseño de la consola como su logotipo (clavado al de Spider-Man 2) impresionaron a los asistentes



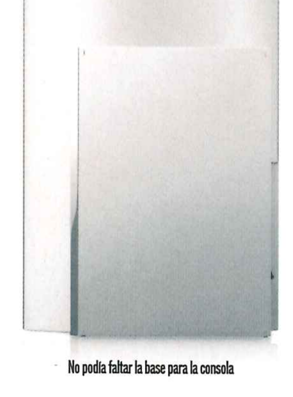
En horizontal, con la bandeja del Disco y los distintos controles



En vertical, mostrando todas las entradas y conexiones



Su aspecto convexo rompe con los esquemas de su predecesora



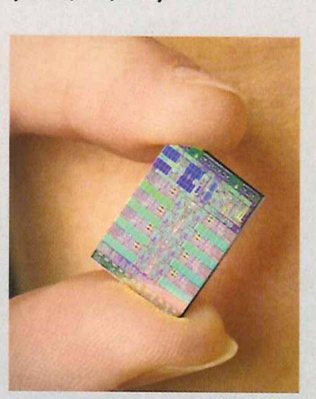
No podía faltar la base para la consola



Hará falta una buena ventilación para refrigerar el Cell

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- CPU:
  Procesador CELL con core PowerPC a 3,2 GHz
  512 KB caché L2 / 7 SPE's a 3,2 GHz /
  1 SPE reservado
  7XSPE @3,2GH
  7X128B 128 SIMD GPRs
  7X256KB SRAM para SPE
  218 GFLOPS de rendimiento «Floating Point»
- GPU:
  RSX @550 MHz
  1,8 TFLOPS de rendimiento «Floating Point»
  2 Canales de Alta Definición (1080p)
- Sonido:
  Dolby 5.1, DTS, LPCM, etc
  (Procesado por CELL)
- Memoria:
  256MB XDR @3,2 GHz
  256MB GDDR3 VRAM @700 MHz
- Ancho de banda:
  RAM Principal: 25,6GB/s
  RAM de Vídeo: 22,4GB/s
  RSX: 20GB/s (escritura) + 15GB/s (lectura)
  SB: 2,5GB/s (escritura) + 2,5GB/s (lectura)
- Entrada/Salida:
  6 USB 2.0 (x4 en frontal, x2 parte trasera).
  Memory Stick / MSDUO PRO / SDCard /
  SDMini / CompactFlash
- Almacenamiento:
  Disco Duro extraíble de 2,5 pulgadas
  6 puertos USB 2.0 (4 en el frontal)
  1 Ranura Memory Stick estándar/Duo
  1 Ranura SD estándar/mini
  1 Ranura Compact Flash tipo I y II
- Comunicaciones:
  Ethernet 10 Base-T, 100 Base-T, 1000 Base-T
  Wi-Fi IEEE 802.11 b/g
  Bluetooth 2.0 (EDR)
- Controladores:
  Por Bluetooth (hasta 7)
  Por Cable (USB 2.0)
  Por Wi-Fi (PSP)
  Por Red
- Salidas de audio/vídeo:
  Tamaño de pantalla: 480i, 480p, 720p,
  1080i, 1080p
  2 salidas HDMI,
  AV Multi Out analógica
  Salida de sonido digital óptica
- Formatos soportados:
  CD: PlayStation, PlayStation 2, CD-DA
  (ROM), CD-R, CD-RW
  SACD Híbrido, SACD HD
  Disco Dual (audio), Disco Dual (DVD)
  DVD: PlayStation 2, PlayStation 3, DVD-Video
  (DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R,
  DVD+RW) Blu-ray Disc: PlayStation 3
  (BD-ROM), BD-Video
  (BD-ROM, BD-R, BD-RE)





EL CONTROLADOR

El mando de control presentado junto a la consola llamó la atención por su futurista y sinuoso diseño, y por la longitud de las zonas de sujección. Sin embargo, los botones parecen no haber cambiado demasiado, aunque se incluyen los ansiados gatillos analógicos. Sin duda, se trata sólo de un prototipo. Podrá ser conectado mediande USB o *Bluetooth*, sin cables, y además podremos utilizar la **PSP** como controlador a través de *Wi-Fi*.





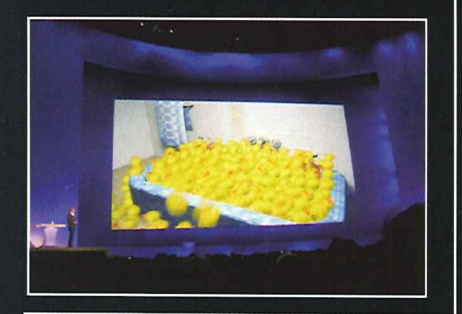
LA GPU

Después de hacer un recorrido por la historia de **PlayStation** y revelar las características técnicas, llegó el turno del procesador gráfico o GPU, conocido con la clave «RSX». Desarrollado por **NVidia**, líder en el sector, se trata del *chip* gráfico más avanzado de la historia y se conectará directamente con *Cell* para trabajar en equipo. En la presentación dieron muestra de su potencia.

DEMOS TÉCNICAS

LOS PATOS DE GOMA

Una de las demostraciones del poderío de **PlayStation 2** en su momento fue la secuencia de los dos patos de goma en la bañera. En esta ocasión los animales se multiplicaron infinitamente.



FIGHT NIGHT ROUND 3

Electronic Arts también estuvo presente con su simulador de boxeo. La secuencia mostraba una impresionante calidad en el modelado de los luchadores y en la textura y movimiento de su piel.



Pese a lo visto, Cloud y compañía no visitarán la futura consola de Sony, al menos por el momento

FINAL FANTASY

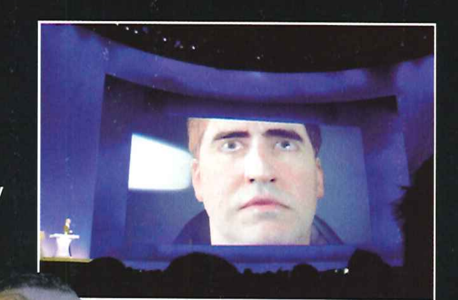
El presidente de **Square Enix** subió a escena para presentar una secuencia conocida por todos: la intro de ***FFVII***, pero en lugar de un CG, esta vez estaba generada por la consola en tiempo real con todo lujo de detalles.





ALFRED MOLINA

El conocido actor de *Spider-Man 2* cedió su imagen para que fuera renderizada y recreada en tiempo real por el motor de **PlayStation 3**. Las diferencias entre lo real y lo virtual se difuminaron increíblemente durante unos segundos.



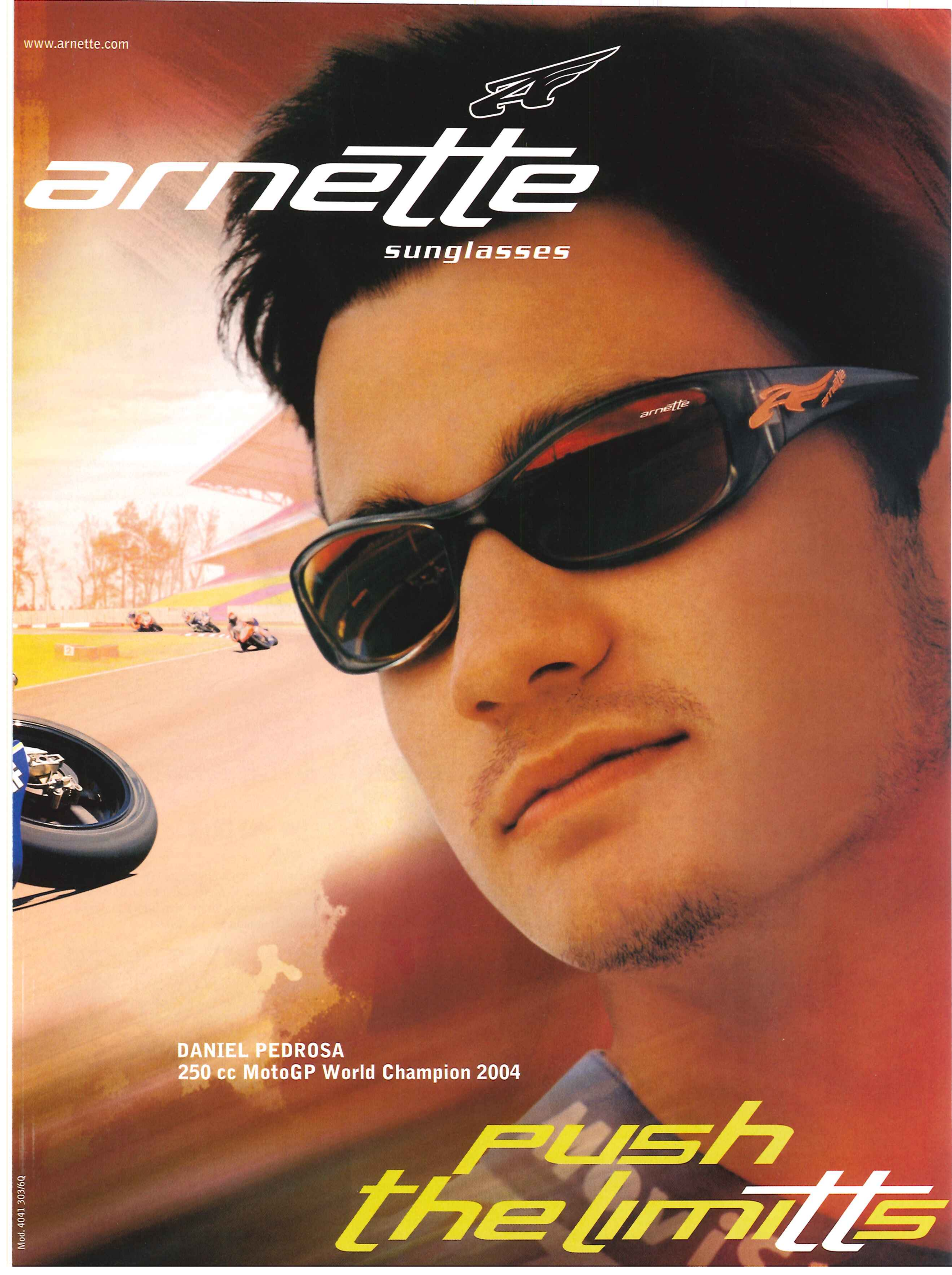


EPIC apoyará a todos los soportes de la siguiente generación con sus nuevas herramientas gráficas

UNREAL

Los chicos de **Epic** subieron a escena para demostrar la potencia de su nuevo motor *Unreal 3* corriendo sobre la consola. Las imágenes del marine combatiendo contra un androide dejaron al respetable sin aliento.

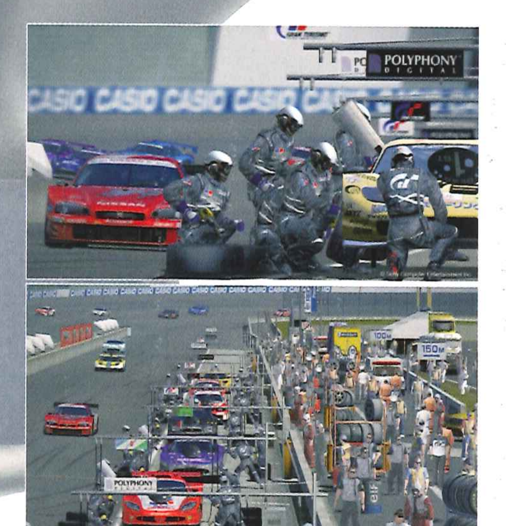



www.arnette.com
arnette
sunglasses
arnette
DANIEL PEDROSA
250 cc MotoGP World Champion 2004
push
the limits
Mod. 4041 303/6Q

¡LO MÁS GRANDE DEL E3!

VISION GT
SONY

Con este curioso nombre se presentó la siguiente entrega de la saga. Kazunori Yamauchi ha asegurado que esta vez se incluirán daños en tiempo real en las carrocerías.



EYEDENTIFY
SONY

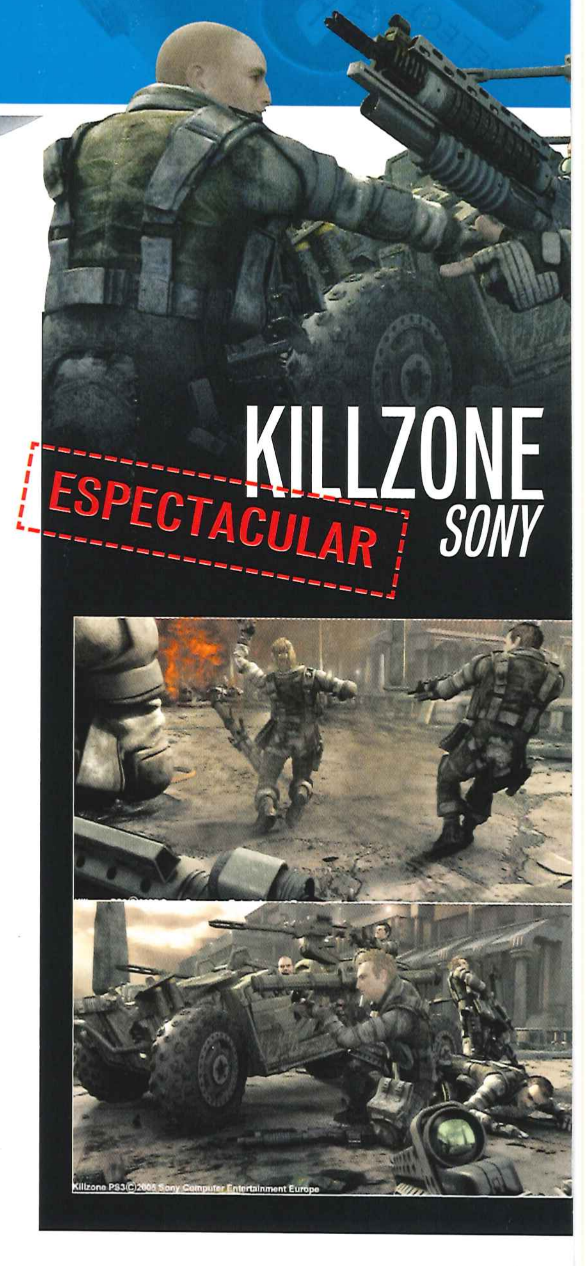
Este título aprovechará los nuevos periféricos que podrán utilizarse junto con **PlayStation 3**: la cámara HD-IP, el conjunto de altavoces y el micrófono para introducirnos en la acción.





KILLZONE
SONY

ESPECTACULAR



FIFTH PHANTOM SAGA
SEGA

Las iniciales del juego (FPS) ya nos indican que se trata de un *shooter* en primera persona. Controla a una especie de aparición mientras combates y resuelves *puzzles*.





FORMULA ONE
SONY

Los programadores del estudio de **Liverpool** siguen haciendo lo que mejor saben. En el vídeo pudimos presenciar un reñido duelo entre nuestro Fernandito y «El Káiser venido a menos».





DEVIL MAY CRY 4
CAPCOM

Dante apareció en el «teaser» de su nueva entrega luciendo mejor que nunca, a una altísima resolución y frente a un inmenso paraje helado coronado por un castillo.

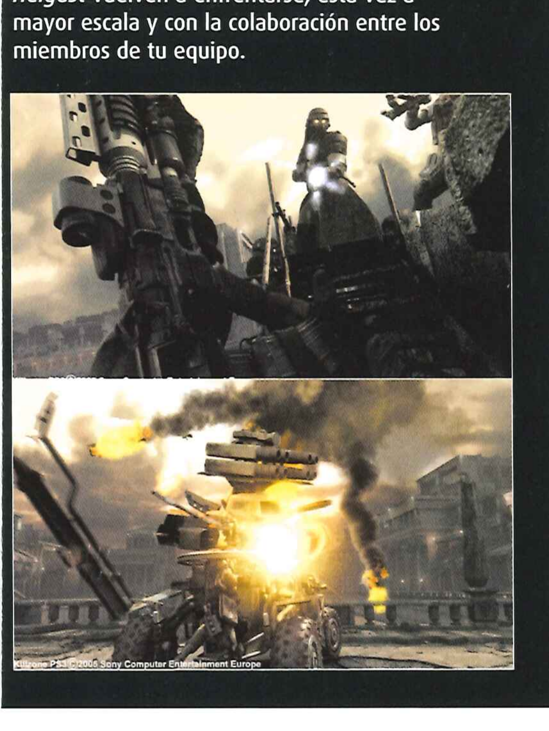








Aún no sabemos si se trata de una secuela o una revisión del *shooter* de los holandeses de Guerrilla, pero sin duda fue el tráiler más espectacular de los presentados. Los *ISA* y los *Helgast* vuelven a enfrentarse, esta vez a mayor escala y con la colaboración entre los miembros de tu equipo.



KILLING DAY

UBISOFT

Otro *shooter* en primera persona que deja bien a las claras el potencial de **PS3**. Un tatuado personaje avanza por un centro comercial destrozando todo a su paso.

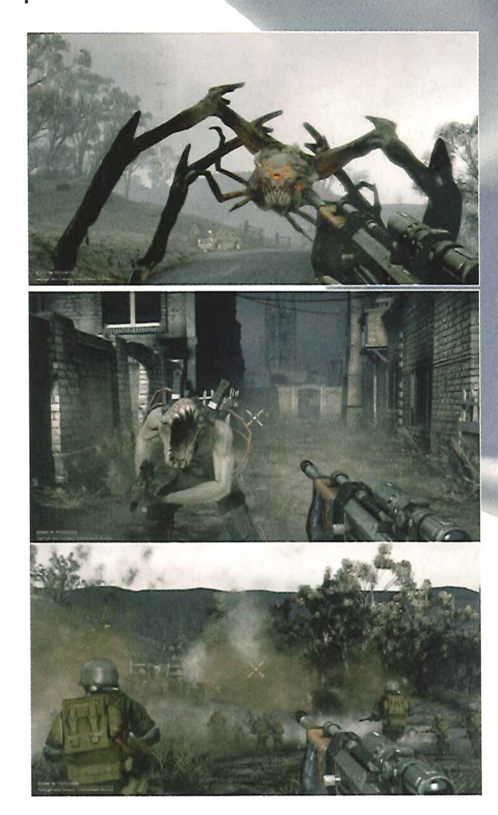




I-8

SONY

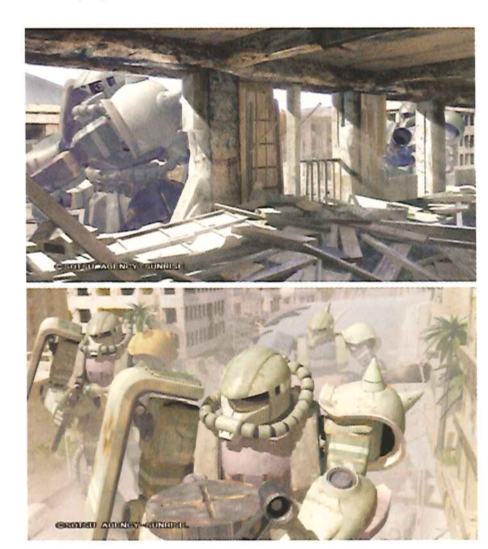
Los americanos de **Insomniac**, creadores de *Ratchet & Clank*, cambian de registro en este impresionante título de disparos en primera persona lleno de criaturas del infierno.



MOBILE SUIT GUNDAM

BANDAI

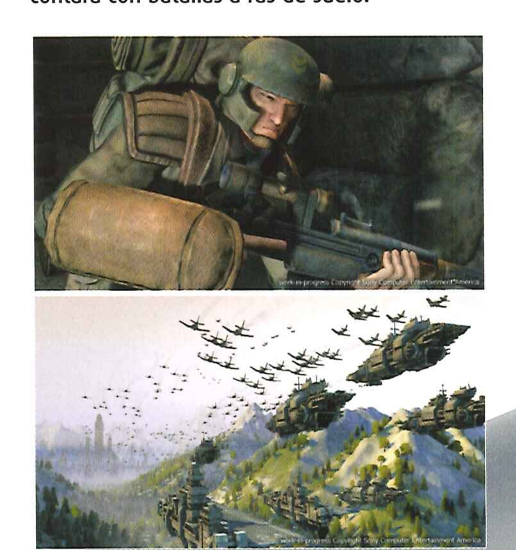
Los mechas más impresionantes nunca vistos en una consola asolarán ciudades recreadas con todo detalle en esta adaptación de **Bandai** de la popular serie televisiva.



WARHAWK

SONY

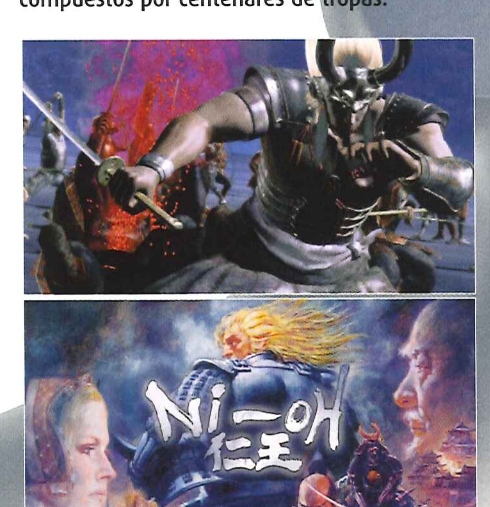
Una secuela del *arcade* aéreo de **PSone** de 1995. Una nave experimental será la protagonista de la acción en el aire, aunque también contará con batallas a ras de suelo.



NI-OH

KOEI

El filme de Akira Kurosawa Oni sirve de inspiración al primer juego de **Koei** para **PS3**. Criaturas del Japón medieval y batallas entre ejércitos compuestos por centenares de tropas.



THE GETAWAY
SONY

El fotorrealismo absoluto del centro de Londres fue el protagonista de la nueva obra de **Team Soho**. La saga de acción y conducción volverá a una consola de **Sony** mejor que nunca.




MOTORSTORM
SONY

ESPECTACULAR

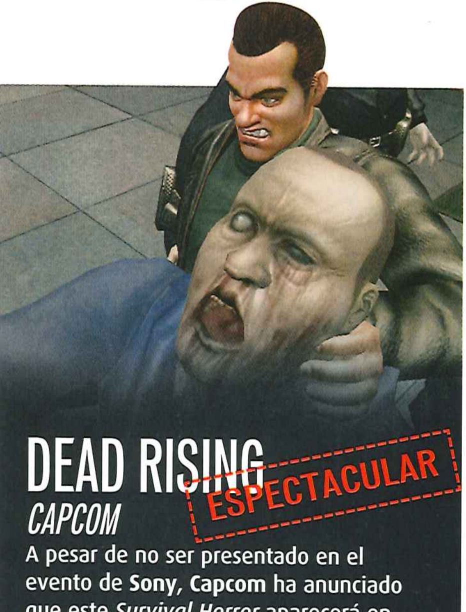
El título más espectacular de los presentados junto con *KillZone*. Los estudios de **Evolution** (creadores de la saga *WRC*) presentan un *arcade* de conducción extremo sobre campo abierto.





DEAD RISING
CAPCOM

ESPECTACULAR



A pesar de no ser presentado en el evento de **Sony**, **Capcom** ha anunciado que este *Survival Horror* aparecerá en **PS3**. Sobrevive a una legión de zombis en una ciudad sitiada.





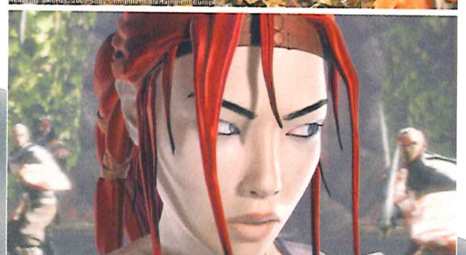

TEKKEN 6
NAMCO

Poco conocemos del nuevo capítulo del *arcade* de lucha por excelencia. Tan sólo pudimos ver a un Jin Kazama perfectamente modelado preparándose para combatir...




HEAVENLY SWORD
SONY

Los programadores de *Ninja Theory* presentan un título de acción protagonizado por una aguerrida fémina que debe acabar con un ejército entero antes de morir.



¡¡¡ DESCÁRGATELO YA ... PECADORR !!!
Descárgalo antes del 1 de agosto y consigue un fantástico viaje para ver al Fistro
Chiquito
AL ATAQUERR
Play2me presenta el videojuego más divertido del año.
Disfruta en tu móvil con Chiquito Al Ataquerr y demuestra que no eres un Fistro.
Descárgalo en exclusiva en emoción y disfruta de otros muchos títulos en Play2me.
Descárgalo en emoción>Videojuegos>Portales Juegos>Play2me
o también enviando un mensaje* gratuito al 404 con el texto "descargar chiquito".
Más información en www.movistar.es/juegos
*mensaje sólo válido para teléfonos Java.
movistar
e-brain
mobile intelligence
Más Juegos Play2me disponibles en emoción
STORM GUNNER
FREEKICK MASTER 3D
play2me
play2me.com

TOP 10 RECOMENDADOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

01 **MOVISTAR RACING 2**
La mejor competición de motor sobre dos ruedas.



02 **LOCK'NLOAD**
Un espectacular FPS de increíble calidad.



03 **MARIA SHARAPOVA TENNIS**
Una estrella de campeonato.



04 **GASOL 1 ON 1**
El espectáculo del basket en duelo singular.



05 **DR. FRANKENSTEIN ADVENTURES**
Una aventura de puzzles que será un clásico.



06 **LEMMINGS**
Un total de 28 niveles de pura diversión.



07 **NY NIGHTS SUCCESS IN THE CITY**
El primer simulador social de la gran manzana.



08 **GHOSTS'N GOBLINS**
El clásico de recreativas en tu móvil.



09 **CHIQUITO AL ATAQUERR**
Directo desde Barbate a tu móvil.



10 **TOP GUN 2**
Uno de los mejores arcades de los últimos tiempos.



Cómo descargarte un videojuego desde tu movistar



01 - Entra en emoción

Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - Selecciona Videojuegos

Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Seleccionalá para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - Elige categorías

Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego

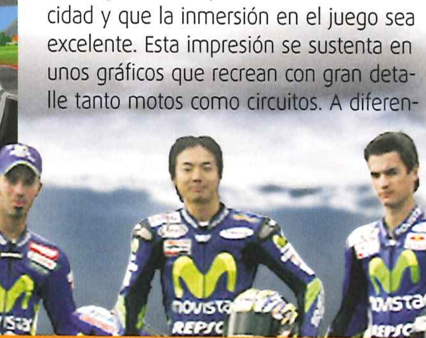
Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

movistar Racing 2 EXCLUSIVO

Conviértete en el mejor piloto del motociclismo

Los deportes de motor siguen ganando adeptos gracias al éxito de los pilotos españoles en las diversas disciplinas. Tras el rally y la Fórmula 1 le llega el turno al motociclismo, que en ***movistar Racing 2*** alcanza su máxima expresión gracias a importantes novedades dentro del género. La primera y más evidente es la posibilidad de jugar con dos cámaras diferentes, una en tercera persona (la más convencional) y otra en primera persona, que logra una mayor sensación de velocidad y que la inmersión en el juego sea excelente. Esta impresión se sustenta en unos gráficos que recrean con gran detalle tanto motos como circuitos. A diferencia de otros títulos, ***movistar Racing 2*** no está planteado como una competición contra pilotos controlados por la inteligencia artificial, sino como un desafío de superación personal y rivalidad con otros jugadores. En solitario correrás para mejorar tus marcas en cada uno de los 14 circuitos (cinco disponibles inicialmente y otros nueve que debes descargar) o bien aspirar a entrar en el ranking que **movistar** ha creado para tal fin. Además, hay competiciones periódicas en los distintos circuitos y puedes descargar también un oponente que haya enviado su carrera a los mejores puestos con el fin de que tengas una referencia visual de los más competitivos pilotos del país.



CLASIFICACIÓN NACIONAL

A través de una sencilla operación puedes descargar la clasificación nacional actualizada en todo momento para comprobar los tiempos de los mejores pilotos de ***movistar Racing 2*** que te servirán como guía a la hora de intentar entrar en el ranking.

MOVISTAR RACING 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Incluye una perspectiva subjetiva.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.7 **GRÁFICOS:** Logra una excelente sensación de velocidad con la vista en primera persona.
6.5 **AUDIO:** Sólo tiene música y casi ningún efecto de sonido, lo que hace de este apartado el único punto flojo del juego.
9.6 **JUGABILIDAD:** Muy afortunada la idea de incluir sendas teclas para girar frenando.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA 6600, 6230, 3100, 6020, 6021 SONY ERICSSON K700I, Z1010, K300I, S700I, K750I, K600 SAMSUNG Z130, D500, Z500 MOTOROLA V300, C650, V975, E378I, SIEMENS C65, CX65 LG U8150, 341I, 342I, U8210 MOVISTAR TSM7, TSM6, TSM30 MITSUBISHI M341I, M430I ALCATEL OT556 SENDO P600 NEC 341I SAGEM 341I GRUNDIG 402I



PlayStation 2

NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NO



Mejor que los clásicos

La historia del videojuego está repleta de grandes *beat'em-up* como la saga *Double Dragon* y **Jamdat** se ha fijado en ellos para realizar ***Samurai***, un título que sabe recoger lo mejor del género con grandes cualidades en la producción y elevados niveles de jugabilidad. ***Samurai*** te lanza a una aventura para recuperar una ancestral espada robada por un señor de la guerra demoníaco, lo que se traduce en seis intensos niveles repletos de enemigos, trampas y demás aderezos que tendrás que afrontar. A tu disposición una espada, dagas arrojadizas, puntapiés y algún que otro hechizo, todo controlado con admirable sencillez.

Nueva Comunidad

Desde el 1 de junio está disponible la Comunidad de Juegos **movistar**, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la *Newsletter* de Videojuegos **movistar** para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web **www.movistar.es/emocion/juegos** y darte de alta.



movistar

Los mejores videojuegos para tu móvil

Visita la web de



Entra en cualquier momento en **www.movistar.es/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas

Carmageddon

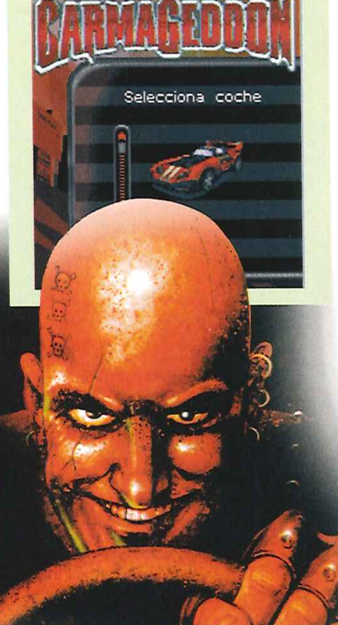
Disfruta de la irreverente conducción de un clásico

El polémico juego que sirviera como excusa para atacar a los videojuegos en general hace años cumple su octavo aniversario llegando a tu móvil con un formato que conserva el espíritu del original, aunque aligera sus contenidos proponiendo una carrera en la que todo vale y que permite circular libremente por los escenarios. Contiene dos modos de juego: Prueba Única y Campeonato. En la primera tendrás que escoger piloto entre los clásicos de ***Carmageddon*** (Max Damage sigue siendo la estrella), vehículo y escenario con el objetivo de terminar en primer lugar. En Campeonato recibirás instrucciones específicas en cada caso, teniendo como meta subir en el ranking. Incluye pruebas que sólo se desbloquean alcanzando un determinado rango y permite recoger *power-ups* que resultan muy útiles para retrasar a los contrincantes. Así pues, en el campeonato comienzas en la posición 36 del ranking y tienes cuatro pruebas abiertas para poder subir puestos y desbloquear hasta otras 30 adicionales nada menos, cada una con objetivos muy diferentes al resto y que van desde eliminar a oponentes a protagonizar espectaculares persecuciones, entre otros muchos.

Al igual que otros títulos de similares características, ***Carmageddon*** presenta una perspectiva cenital que permite obtener una amplia vista del escenario, si bien también le resta inmersión al juego. No obstante, se trata de una producción que tiene mucho que ofrecer, tanto en variedad como en tiempo de juego.

CARMA-TUNING

La gran novedad de ***Carmageddon*** para móviles es que te permite personalizar tu coche entre pruebas gracias a los puntos que hayas acumulado, puntos que podrás invertir en cambiar el aspecto de tu vehículo para darle un toque de distinción.





CARMAGEDDON

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Variado y extenso.
[-] Pocos vehículos y pilotos.

7.0	**GRÁFICOS:** Sencillos pero eficaces, en la línea de los primeros Grand Theft Auto para PC.
6.0	**AUDIO:** Salvo algo de música, brilla por su ausencia.
9.5	**JUGABILIDAD:** Muy sencillo, sólo tienes que ocuparte de la dirección y frenar.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

ALCATEL OT 565, LG U8150, NOKIA 5140/6230/6820/6600/6670/6680/7610/7650/3650/3660/NGAGE/NAGEG QD, MOTOROLA C385/C650/E1000/V525/V550/V600/C975/E550/V3/V300/V525, SAMSUNG SGH-E310/SGH-E710/SGH-Z105, SIEMENS C65/S65, SONY ERICSSON K700I/Z1010, NOKIA S40/3100/6100/6220/6230/6610/6610I/6820/7210/7250/7250I/6600/7610/76650/3650



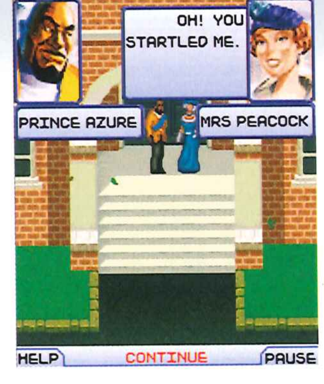
PlayStation 2

S movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS



¡Al Ataquerr!

Chiquito de la Calzada aterriza en el móvil con ***Chiquito Al Ataquerr***, una producción en la que dirigirás los pasos del vecino de Barbate para recuperar sus chistes, robados por un burdo imitador que los ha ocultado en los *sets* de un estudio de cine, concretamente en escenarios que recrean el Oeste y un castillo. Cada uno cuenta con cuatro niveles y combina combate y plataformas a partes iguales. Duelos de chistes y la voz del propio Chiquito otorgan una arrolladora personalidad al título.



¿Quién es el asesino?

La adaptación del popular juego de mesa *Cluedo* para móviles se llama ***Cluedo SFX*** y altera la fórmula clásica para dotarla de mayor atractivo, permitiéndonos controlar al personaje sobre los escenarios en lugar de un tablero. Tendremos que descubrir quién mató a quién, dónde y con qué arma adentrándonos en los diversos lugares que conforman la mansión en busca de pistas que nos permitan ir descartando posibilidades. Además, permite participar a varios jugadores.



VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS



01 ALONSO RACING 2005

El mejor piloto de F1 en un apasionante juego para móviles.



02 STAR WARS: REVENGE OF THE SITH

Revive el viaje hacia el lado oscuro de Anakin.



03 PANG

Un gran arcade de la mejor época de las recreativas.



04 TETRIS

El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



05 2 FAST 2 FURIOUS

Carreras urbanas ilegales inspiradas en la película homónima.



06 CRASH TWINSANITY

Crash y Cortex en un plataformas único.



07 FIFA FOOTBALL 2005

El líder indiscutible del fútbol en móviles.



08 LEISURE SUIT LARRY

Conquista a las chicas más explosivas.



09 MOVISTAR RACING 2

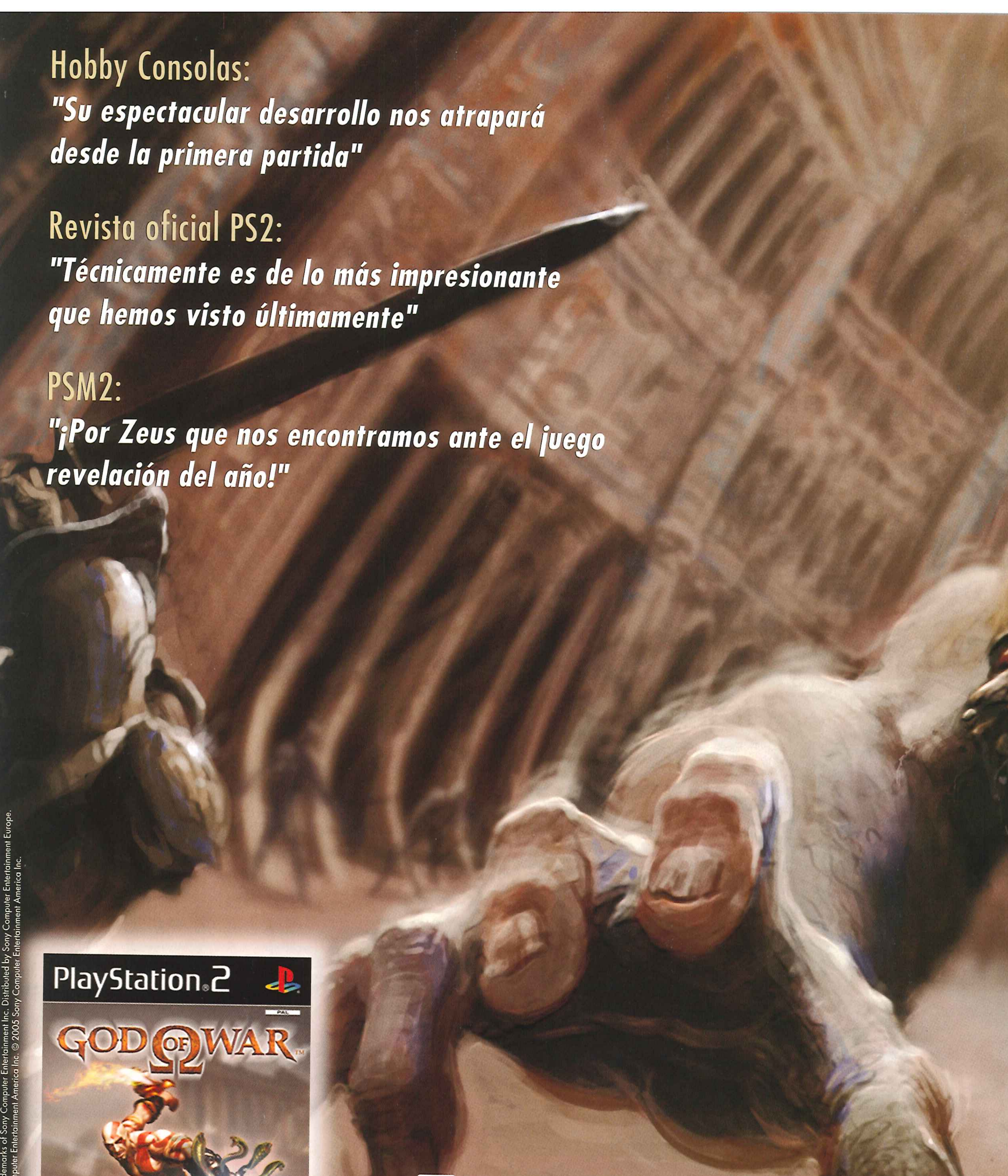
Compite por lograr el lugar más alto del podio.



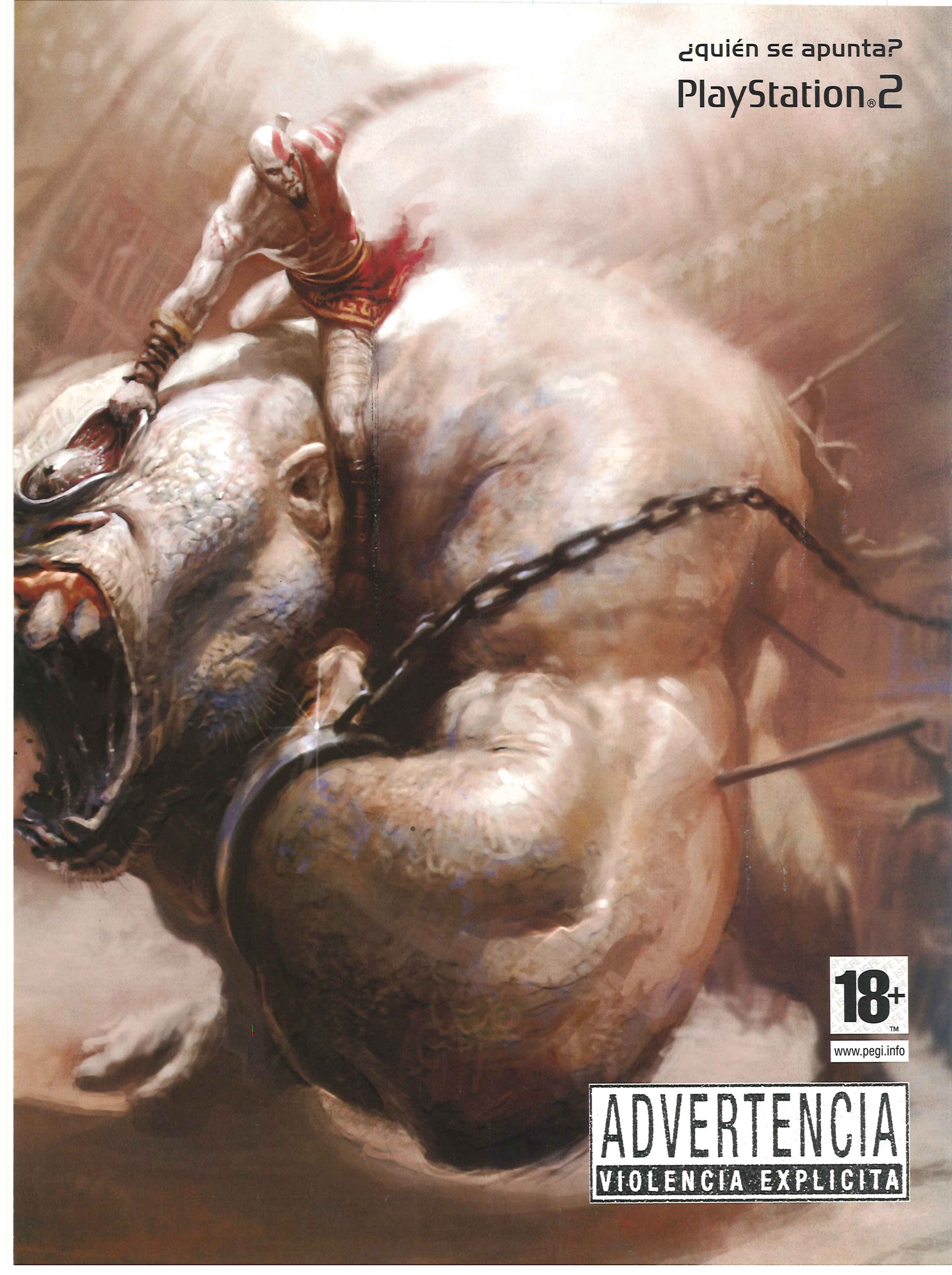
10 MANAGER DE LIGA 2005

Haz que tu equipo favorito conquiste la gloria.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



ENTIERRA LO PEOR DE LA MITOLOGÍA.


¿quién se apunta?
PlayStation®2
18+
www.pegi.info
ADVERTENCIA
VIOLENCIA EXPLICITA

SONY C.E.

PSP y PlayStation 2 presentaron sus nuevas propuestas de la temporada. Un arsenal de buenos y variados títulos que ponen de manifiesto el buen momento que atraviesa la compañía

WORLD TOUR SOCCER

El primer juego de fútbol para la portátil de **Sony** goza de una gran calidad en todos sus apartados. Los amantes del deporte rey ya disponen de un digno título con el que saciar sus ansias futboleras hasta la llegada de *FIFA* y *PES*.





■ Un anuncio de la compañía días antes del comienzo del E3

■ El stand de Sony C.E. era, una vez más, uno de los más espectaculares de la feria

■ Las azafatas te invitaban a «echar unas partidas» a PSP

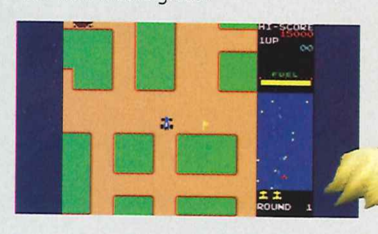
WIPEOUT PURE

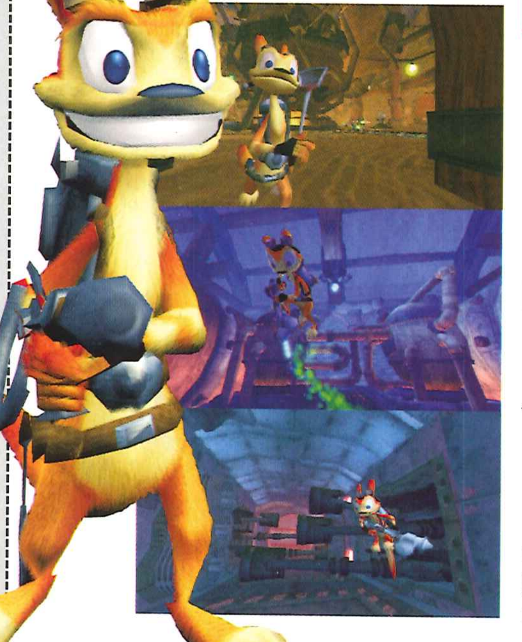
La creación de **Studio Liverpool** recoge la esencia de los anteriores capítulos de la saga reuniéndolos en un títiulo que ha alcalzando la mejor puntuación tras su estreno estadounidense. Además, incorpora funciones On-line.



NAMCO MUSEUM

Con motivo de su cincuenta aniversario, **Namco** ha reunido en un UMD legendarios títulos de los inicios de la compañía como *Pac-Man, Galaga* o *Rally X*. Sin duda, un recopilatorio indispensable para los más nostálgicos.





PSP

DAXTER

El fiel acompañante de Jak disfruta de su propia y exclusiva aventura

Hasta hoy, todos los honores de la saga *Jak & Daxter* habían ido dirigidos hacia la heroica figura de Jak. Por fin, su excéntrico y fiel compañero Daxter disfrutará de su propia aventura, programada exclusivamente para **PSP** y compatible con el juego de **PlayStation 2** *Jak X*. Este juego de plataformas 3D nos permitirá descubrir localizaciones nunca vistas anteriormente en la trilogía de **Naughty Dog**, ya que su desarrollo transcurre antes del inicio del segundo capítulo. El modelado y animación del protagonista, así como los escenarios que iremos atravesando gozan de una impecable factura. Un variado número de movimientos y ataques especiales ponen la guinda a un juego del que estamos seguros que se convertirá en un éxito asegurado. Su lanzamiento está previsto para primavera de 2006.

RIDGE RACER

El juego de conducción de **Namco** ha sido uno de los primeros y mejores ejemplos de lo que se puede alcanzar a nivel técnico y jugable en **PSP**. Una auténtica joya lúdica que ya se ha convertido en todo un clásico.



PSP

APE ESCAPE

Las plataformas llegan a PSP

Sin desmarcarse de la estética desenfadada que vio nacer a esta franquicia en 1999, los monos más alocados regresan a **PSP** con el mismo concepto y desarrollo de juego que sus predecesores. Más de 200 monos a capturar (aunque esta vez sin mando analógico derecho) nos esperan.



PSP

APE ACADEMY

Loca academia de monos

Los minijuegos más ingeniosos y divertidos llegan al mundo de *Ape Scape* en forma de UMD. Más de 45 niveles, modo multijugador vía *Wi-Fi* o en una misma consola, y el carisma de los personajes de esta fantástica saga aseguran la diversión desde el primer instante.



PSP

PURSUIT FORCE

Persecuciones y acción en estado puro en tus manos

Con ciertas semejanzas en su concepto y desarrollo con el clásico *Chase HQ*, los desconocidos **Bigbig Studios** nos traen este espectacular juego de Conducción/Acción donde, a los mandos de veloces coches e incluso el helicóptero que da nombre al juego, deberemos atrapar a los criminales más perseguidos de EE.UU. Más de 30 persecuciones en cinco escenarios distintos son las cifras que nos presenta el título. La sensación de velocidad y los entornos gráficos son excelentes.



PSP

LEMMINGS

El regreso de un clásico

Tras varios años desaparecidos del panorama lúdico, la famosa franquicia que nació en 1990 y reclutó a cientos de seguidores en PC y consola volverá en **PSP** para ponernos a prueba con los *puzzles* y niveles más enrevesados. El juego incluye mas de cien fases, un completo editor de escenarios y modo multijugador vía *Wi-Fi*.

PSP

FIRED UP

Hardware On-line en PSP

De este modo podemos denominar a esta primera propuesta de **London Studio** para **PSP**. Acción directa a través de 13 escenarios y hasta ocho jugadores al mismo tiempo gracias a las capacidades *Wi-Fi* de **PSP**. Estamos seguros de que ***Fired Up*** se convertirá en obligada elección para los amantes del modo multijugador. En **PS2** ya sucedió algo similar con *HOA* y el adaptador de red de la máquina.

MEDIEVIL RESURRECTION

Studio Cambridge resucita a Sir Dan Fortesque en este título que recoge la esencia de los títulos de **PSone**. Una banda sonora excelente y gráficos de altura abanderan este primer juego.

F1 GRAND PRIX

Studio Liverpool nos presenta la conversión del simulador de F1 por excelencia en una entrega que reúne las caracteríscas claves de su homónimo para 128 *bits*: grandes gráficos, conducción realista pero accesible y las licencias oficiales de la FIA.



EVERYBODY'S GOLF

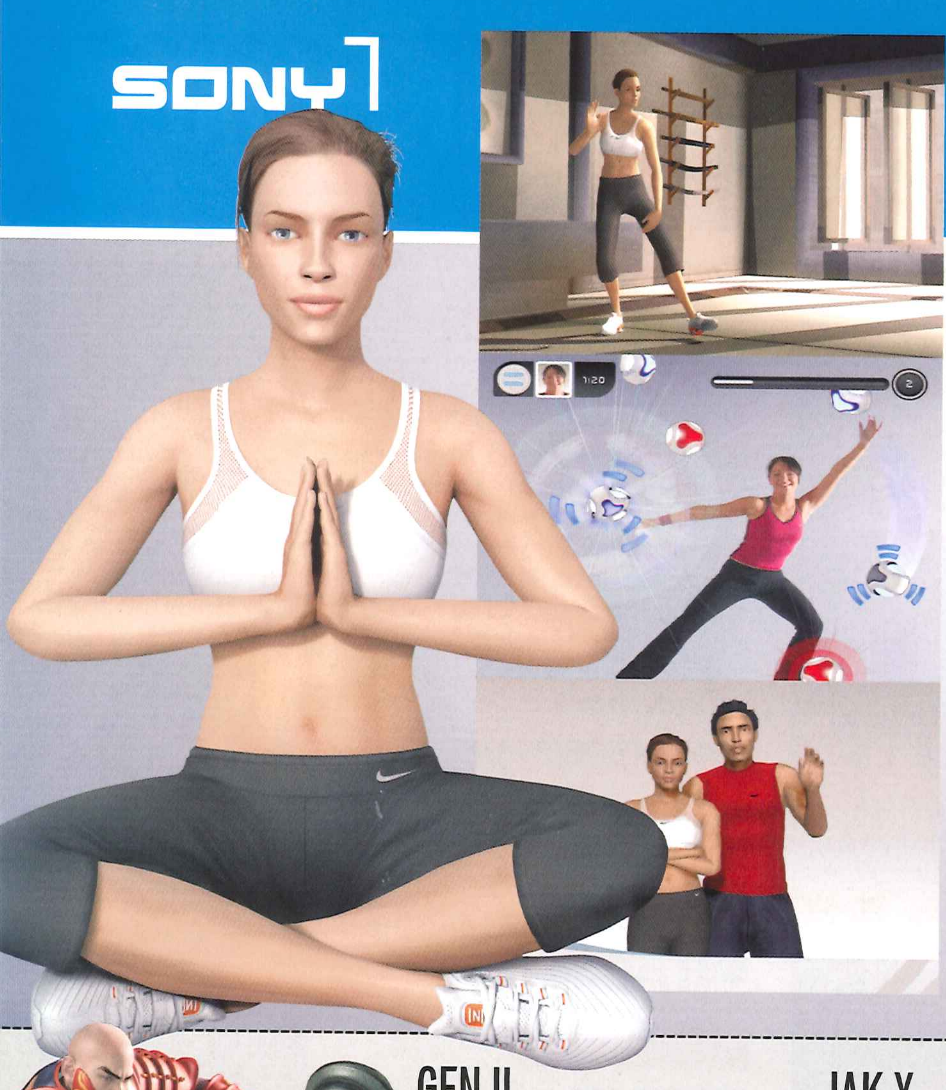
Sin duda, uno de los títulos más divertidos que acompañarán al lanzamiento de la consola en Europa. Tras el destierro de los juegos lanzados para **PlayStation 2** en Europa, **Sony C.E.** nos devuelve el golf más desenfadado y divertido del momento.



SOCOM: FIRETEAM BRAVO

La aclamada saga de **Zipper Interactive** aterriza en **PSP** con un apartado gráfico y jugable a la altura de las entregas para **PlayStation 2**. Modo On-line incluido, por supuesto.





Los videojuegos y el deporte se dan de nuevo la mano en PlayStation 2. Esta vez, el protagonista eres tú

PLAYSTATION 2

EYE TOY: KINETIC

Ya es posible tonificar cuerpo y mente mientras jugamos con PlayStation 2

En estrecha colaboración con los laboratorios de **Nike Motion-works**, los desarrolladores de **London Studio** están elaborando un título que simulará las funciones de un entrenador personal, dando un paso más en la interactividad y concepto de juego a través de **PlayStation 2** y su popular cámara *EyeToy*. Con cuatro áreas distintas a ejercitar (cardio, combate, tonificación y cuerpo/mente) y un total de 16 rutinas diferentes de trabajo, podremos adaptar el juego a nuestras capacidades físicas o rendimiento que queramos alcanzar. Practicar las típicas tablas de gimnasio o realizar ejercicios de yoga o *tai-chi* guiados por los instructores virtuales Mat y Anna son algunas de las posibilidades que alberga este original «juego». La precisión en la captura de movimientos por parte de *EyeToy* nos ayudará a perfeccionar nuestros registros. Su lanzamiento está previsto para septiembre, fecha en la que ya no tendremos excusas para compatibilizar nuestros «hobbies» favoritos sin salir de casa.

GENJI

De corte similar a *Onimusha*, este título desarrollado por antiguos integrantes de Capcom (Game Republic) nos sumerge en el arte y estilo de lucha de los viejos samuráis.



JAK X

De la mano de Naughty Dog, llegan las carreras más trepidantes y alocadas al universo de *Jak & Daxter* en este título que será compatible con el título de Daxter de PSP.



24: THE GAME

La adaptación de la aclamada serie de TV nos pondrá en la piel de Jack Bauer durante un día, inspirado en la segunda y tercera temporada. Cambridge Studios son los responsables.



PLAYSTATION 2

WRC RALLY EVOLUTION

Superar lo insuperable

Esta es la meta que **Evolution Studios** se ha propuesto con su nueva entrega de *WRC*. Sistema de daños y conducción renovados, actuación del copiloto, juego On-line... Todos los aspectos del juego han sido mejorados para el deleite de los *fans* de la saga. Como todos los años, sigue contando con todas las licencias oficiales, garantizando una vez más su exclusividad.

Hasta ocho jugadores al mismo tiempo On-line

PLAYSTATION 2

BUZZ

Preguntas y respuestas...

Una de las apuestas de la temporada es este juego de preguntas y respuestas orientadas al género musical. Junto con el juego se incluirá un periférico que habrá que pulsar para adelantarnos al resto de concursantes. Un total de cinco mil preguntas que recorren más de 50 años de música aseguran gran variedad.



Hasta cuatro participantes al mismo tiempo

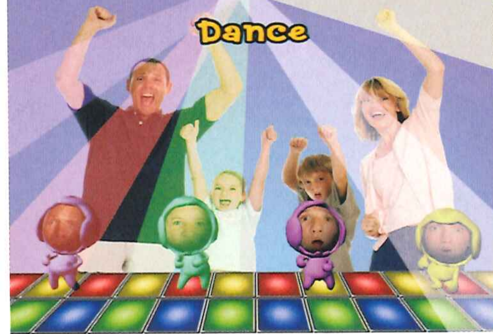
PLAYSTATION 2

EYE TOY PLAY 3

Regresa el título que revolucionó el concepto del videojuego en casa

Tras dos entregas que se han convertido en auténticos *bestsellers* en toda Europa (exportándose con éxito a otros mercados como América o Japón), el juego que aterrizó con la cámara *EyeToy* hace un par de años y que lleva vendidas más de 3,5 millones de unidades regresa a **PlayStation 2** de la mano de **London Studio** con la intención de devolver la diversión más endiablada al salón de casa. Más de 50 nuevos minijuegos se han creado para la ocasión, muchos de ellos jugables hasta con 4 personas a la vez. Béisbol, *volleyball*, maestro DJ, bolos o las invenciones más divertidas y disparatadas de los estudios londinenses se dan cita en esta nueva entrega de uno de los títulos más originales de todo el catálogo de la consola de 128 bits de **Sony**. ***ETP 3*** saldrá al mercado durante el mes de noviembre, dispuesto a arrasar durante el periodo vacacional.





Los minijuegos de hasta cuatro jugadores han sido ampliados y potenciados en esta última entrega

PLAYSTATION 2

SPY TOY

Todo bajo nuestro control

Este nuevo miembro de la familia *EyeToy* nos permitirá espiar y controlar el rango de visión de la cámara, alcanzando una resolución de hasta 640 x 480 píxeles para que no se escape nadie. Además, contaremos con un gran número de minijuegos ambientados en el espionaje. Por fin podremos emular a Snake o Sam Fisher.





PLAYSTATION 2

SHADOW OF THE COLOSSUS

El nuevo sueño de Team Ico

Tras la escasa información y pantallas que han ido llegando sobre la nueva creación de los responsables de esa joya lúdica llamada **ICO** se esconde un nuevo y maravilloso cuento que nos transportará a un mundo donde belleza y desolación conforman la historia más bella jamás contada. Quién disfrutó de **ICO** no se sentirá decepcionado ya que **SCEJ** ha potenciado la ambientación y estilo de juego de su aclamado título hasta los límites de **PS2**.

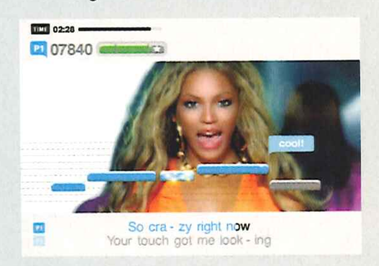
RATCHET DEADLOCKED

Atrapados en un mortal juego televisivo, los héroes de **Insomniac Games** deberán sortear un numeroso elenco de retos y misiones mezclando acción y estrategia.



SINGSTAR POP

Una nueva versión de *SingStar* con un actualizado arsenal de excelentes canciones y vídeos musicales aterrizará en parte de Europa a lo largo de este verano.



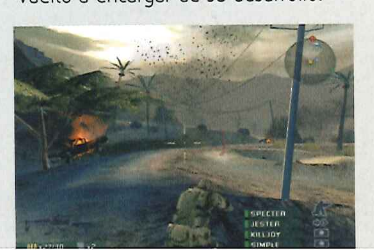
SLY 3

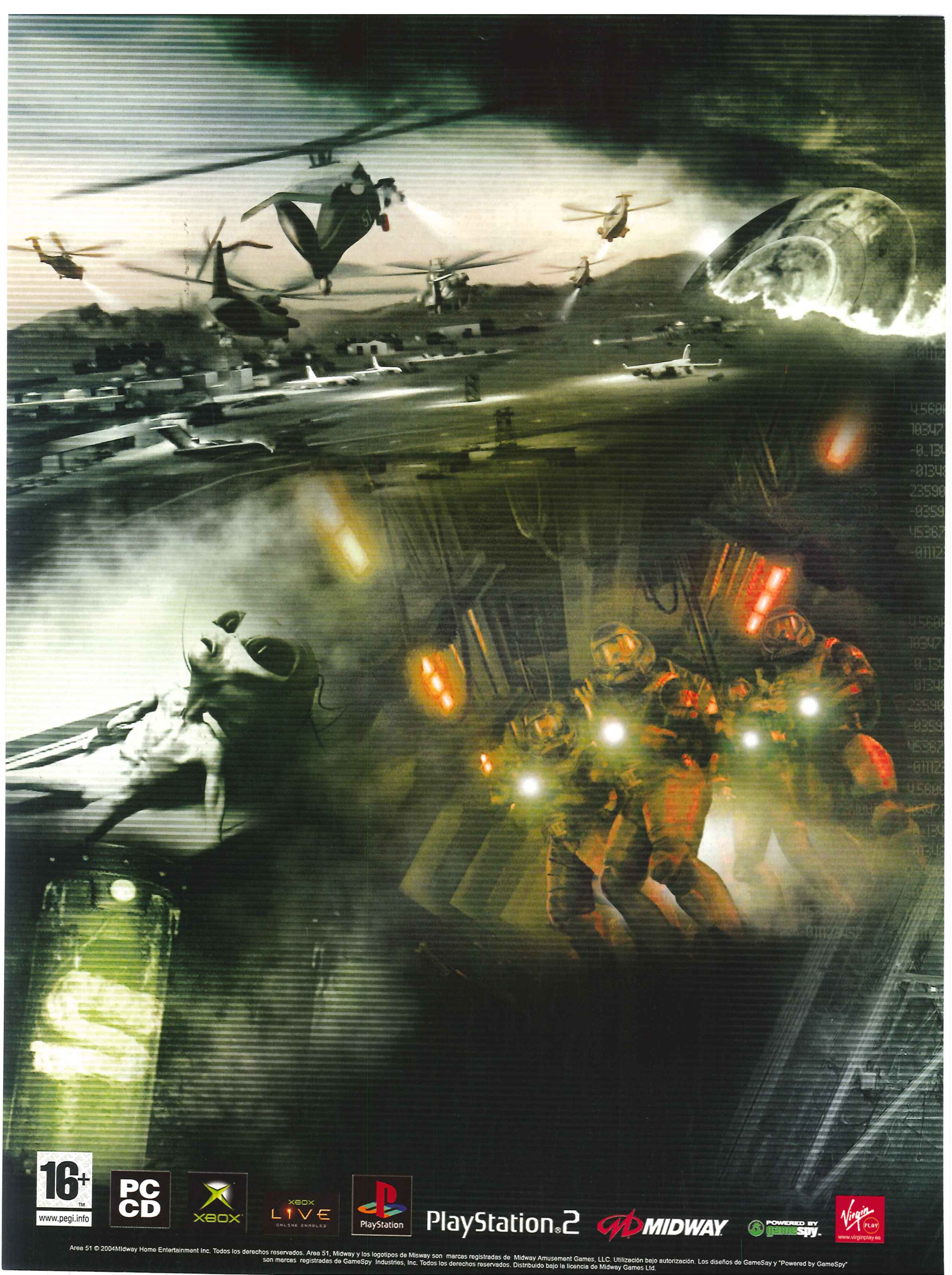
El agente Cooper regresa por tercera vez a **PlayStation 2**. En esta ocasión, se ha incluido una fase en 3D donde deberemos utilizar unas gafas especiales para poder jugar.



SOCOM 3

La nueva entrega del juego On-line por excelencia para **PS2** supera a sus predecesores en todos sus apartados. **Zipper Interactive** se ha vuelto a encargar de su desarrollo.




16+
www.pegi.info
PC CD
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
PlayStation
PlayStation 2
MIDWAY
POWERED BY gamespy
Virgin PLAY
www.virginplay.es

AREA-51®

LA CONSPIRACION
YA NO ES UNA TEORIA

ELECTRONIC ARTS

Como cada año, la compañía americana ganó de largo en cuanto a número de productos presentados. Pocas novedades, pero algunas de ellas muy espectaculares



■ En el interior del stand la gente se agolpaba delante de la gran pantalla circular que lo presidía

Un gigantesco *stand* de forma circular acogía las novedades de **Electronic Arts**. Dentro, una pantalla que cubría toda la pared interior mostraba vídeos de los juegos más importantes. Nuevos capítulos de sus sagas más populares como *Harry Potter* y *Burnout*, esperadas adaptaciones como *El Padrino*, las entregas correspondientes de sus series deportivas (con la ausencia de *FIFA*) y algunos nuevos proyectos que dejaron impresionados a los asistentes.

PLAYSTATION 2

BURNOUT REVENGE

Por fin pudimos ver en movimiento una *beta* bastante avanzada de lo que ofrecerá la cuarta entrega de este *arcade* de conducción. Pilota tu vehículo a toda velocidad mientras esquivas el tráfico que puebla las autopistas a hora punta, con los choques más espectaculares nunca vistos hasta ahora.



PSP

BURNOUT LEGENDS

La versión para **PSP** de la saga de **Criterion** se convertirá, sin duda, en el juego de conducción de referencia para el resto, al menos en lo que al apartado técnico se refiere. Revive los mejores momentos de esta serie tan exitosa.



PLAYSTATION 2

BLACK

Los creadores de Burnout se pasan a la acción más intensa

La relación entre **Criterion** y **Electronic Arts** parece ir viento en popa. Si *Burnout 3* fue el mejor capítulo de la saga y el próximo promete superarlo, ahora sus programadores preparan el asalto al trono de los *shooters* en primera persona en **PlayStation 2**. *Black* ha sido el secreto mejor guardado por la compañía en los últimos meses, aunque toda la prensa e industria parecía sospechar que algo muy gordo se estaba cociendo. Los creadores del motor *Renderware* han vuelto a emplearlo para ambientar un entorno gráfico espectacular, como nunca antes lo habíamos visto. La acción será la protagonista absoluta. Ni elementos de aventura, ni exploración: tiros y más tiros.



PLAYSTATION 2

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

Guerra a gran escala

Los suecos de **DICE** presentaron en el *stand* una versión bastante avanzada de su juego de guerra. Desde que **Electronic Arts** les encargara esta conversión de una saga para PC ambientada hasta la fecha en la II Guerra Mundial, han logrado adaptarla a lo que un usuario de consola podría esperar. Elige entre varias facciones militares de la actualidad y enfréntate al resto de ellas en gigantescos entornos, haciendo uso de todo tipo de armas y vehículos. Lo mejor son las opciones On-line.

PLAYSTATION 2

LOS SIMS 2

Vuelve la vida en directo

Después de triunfar en PC, la evolucion de las criaturas virtuales de **Maxis** da el salto a las consolas de sobremesa. Nuevas posibilidades de interacción social, personalización de nuestro *Sim* mucho más profunda, la opción de vivir una vida completa de principio a fin y la entrada en juego de la genética son sus mayores novedades. Los usuarios de consola controlarán a sus personajes directamente con el mando, sin puntero alguno.

PLAYSTATION 2

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

El niño mago se hace mayor

Harry Potter se enfrenta a su cuarto año en *Hogwarts* y con él sus compañeros Ron y Hermione. Un sistema de juego más complejo, con un desarrollo aún más libre y mayores dosis de aventura, además de la posibilidad de poder combinar los hechizos de los tres personajes, son algunas de las modificaciones realizadas para que Harry triunfe en la competición de su nuevo curso de magia y hechicería.

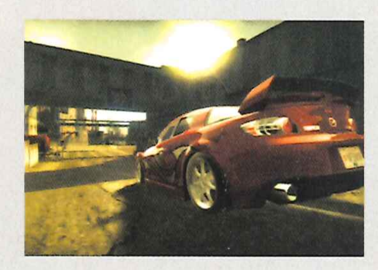




PLAYSTATION 2

NEED FOR SPEED MOST WANTED

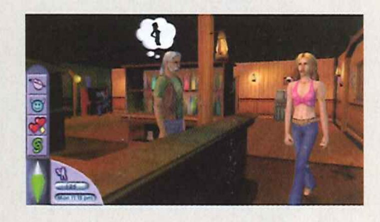
La saga de conducción más exitosa de **Electronic Arts** deja la ambientación *Underground* para centrarse en las espectaculares persecuciones policiales de las películas de Hollywood. Todo ello sin olvidar los vehículos reales y las opciones de *Tuning*.



PSP

LOS SIMS 2

Poco pudimos ver de la versión para la portátil de **Sony** del esperado título de **Maxis**. Tan sólo sabemos que será muy similar al de su hermana de sobremesa y que incluirá opciones On-line a través de *Wi-Fi*.



PSP

MARVEL NEMESIS

Lo mismo puede decirse del nuevo *arcade* de lucha de los héroes de **Marvel**. En la pantalla de **PSP** el juego presentará un aspecto muy similar a lo visto en **PS2**, aunque los entornos serán mucho menos tridimensionales.







PLAYSTATION 2

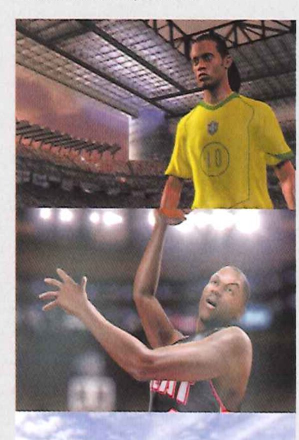
MARVEL NEMESIS

Una nueva saga de superhéroes

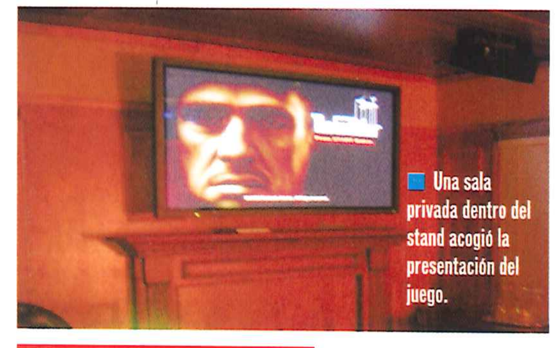
Muchos rumores han corrido sobre este juego, y por fin en el E3 pudimos verlo en movimiento e incluso jugar con él. Subtitulada como «Rise of the Imperfects», cuenta con una nueva línea argumental que nos presenta a personajes clásicos de la Marvel como Spiderman, Lobezno o Ironman que se enfrentan a una nueva raza de enemigos que dan nombre al juego. A diferencia de títulos anteriores, el campo de batalla será totalmente tridimensional y podremos utilizar elementos del entorno para nuestro beneficio, aparte de todos los poderes que han hecho famosos a los héroes.

LA SIGUIENTE GENERACIÓN

La compañía californiana dio un pequeño avance de lo que serán sus sagas deportivas más populares en la siguiente generación de consolas. Pudimos ver imágenes en movimiento de las entregas 2006 de FIFA, NBA Live y Tiger Woods. Sencillamente impresionante.







Una sala privada dentro del stand acogió la presentación del juego.

PLAYSTATION 2

EL PADRINO

La adaptación más esperada

Presentado a puerta cerrada durante la feria, pudimos ser testigos del progreso en el estado de desarrollo del juego más esperado de la compañía. Los marcados elementos de la aventura y la perfecta interpretación de los personajes se conjugarán con variadas fases de acción a pie o al volante de un vehículo.





PLAYSTATION 2

007: DESDE RUSIA CON AMOR

Vuelve el James original

Sean Connery cede su rostro y su voz a la nueva entrega de las aventuras de 007. La segunda película protagonizada por el agente secreto, allá por los años sesenta, sirve de inspiración a un juego de acción en tercera persona similar al anterior «Todo o Nada», pero con todo el sabor clásico que dan los personajes y artilugios de la época.



Sin duda, una de las compañías que mostraba un catálogo de títulos de más calidad fue Namco. Esperemos que, al igual que pasará con Soul Calibur III, todos sus títulos aparezcan en nuestro país



PLAYSTATION 2

WE LOVE KATAMARI

Vuelve el Príncipe Katamari y su padre el Rey del Cosmos. La original mecánica del primer juego, consistente en arrasar con todos los elementos del escenario para formar una esfera de grandes proporciones se encuentra intacta, y ahora para dos jugadores.



PAC-MAN WORLD 3

Namco celebra el 25 aniversario de su personaje más famoso con una nueva entrega de su *arcade* de plataformas más desenfadado. Controla a Pac-Man y, por primera vez, a dos de los fantasmas, Pinky y Clyde. También tendrá la correspondiente versión para **PSP**.



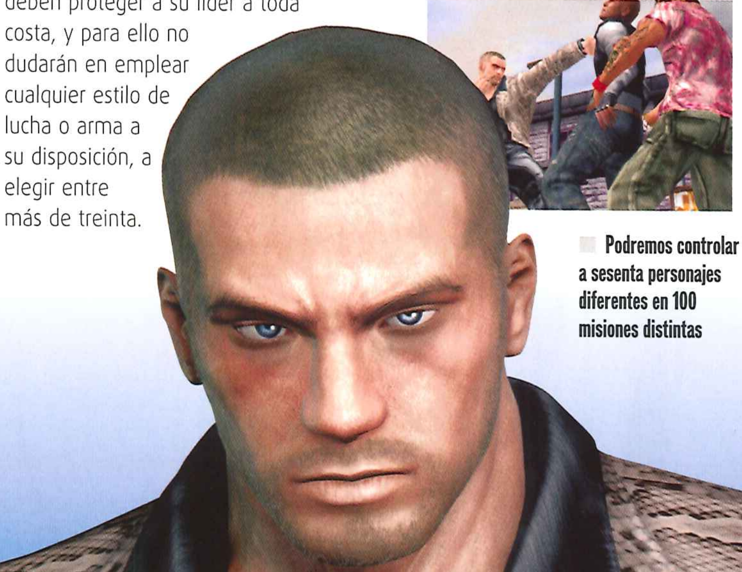
PLAYSTATION 2

URBAN REIGN

Peleas en la ciudad sin límites

Los creadores de la saga *Tekken* y *Soul Calibur* presentan un espectacular *arcade* de lucha callejera que se viene a sumar a la fiebre por este tipo de títulos que estamos experimentando últimamente. Los miembros de una banda deben proteger a su líder a toda costa, y para ello no dudarán en emplear cualquier estilo de lucha o arma a su disposición, a elegir entre más de treinta.





Podremos controlar a sesenta personajes diferentes en 100 misiones distintas

PLAYSTATION 2

TALES OF LEGENDIA

Tendremos que esperar hasta el próximo año para disfrutar del último episodio de esta longeva saga de RPG, que contará con gráficos en 3D y un nuevo sistema de combates.

PLAYSTATION 2

SNIPER ELITE

Encarna a un francotirador americano que, en las postrimerías de la Segunda Guerra Mundial, debe impedir que los rusos se hagan con la tecnología de la bomba atómica desarrollada por los nazis.



PLAYSTATION 2

SOUL CALIBUR III

La *demo* mostrada en la feria contaba con dos personajes: Mitsurugi y Tira, una de las tres nuevas incorporaciones a este genial *arcade* de lucha. A destacar la variedad de personalización de los personajes.



PSP

BOUNTY HOUNDS

Cazarrecompensas galácticos

Ambientado en distintos planetas de la galaxia, esta nueva producción de **Namco** nos propone un desarrollo lleno de acción, una perspectiva en tercera persona y hordas de alienígenas con los que acabar. Además, también incluirá modo para dos jugadores competitivo con un solo disco.

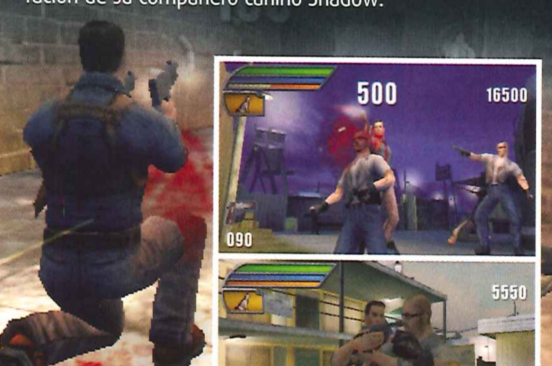


PSP

DEAD TO RIGHTS RECKONING

Historia de un poli y su fiel perro

Jack Slate debuta en **PSP** manteniendo todos los ingredientes de las anteriores entregas: acción a raudales, efectos tipo *The Matrix* y la inestimable colaboración de su compañero canino Shadow.



SE MERECE UN APLAUSO



www.nokia.es/6101

NOKIA 6101

Sencillamente brillante.

El nuevo Nokia 6101 triunfa en todos los aspectos. Triunfa en diseño, despliega todo su encanto. Triunfa con dos pantallas a color, tonos mp3 y radio FM estéreo. Triunfa con su cámara de fotos y su grabador/reproductor de video.
El nuevo Nokia 6101 es toda una estrella, se merece un aplauso.



KONAMI

La compañía japonesa presentó un amplio catálogo de títulos, y sorprendió con el anuncio de la creación de «Kojima Productions», dentro de la cual se producirán los próximos títulos de Snake

■ La presentación del line-up de Konami tuvo lugar en el auditorio de la Biblioteca Pública de L.A.

■ Un grupo de cantantes y bailarines presentaron la línea de juegos musicales como Beatmania y DDR

■ El stand de Konami en la feria no era tan espectacular como otros años, sobre todo por la ausencia de un Silent Hill

Este año el catálogo de juegos estuvo presidido una vez más por sus grandes sagas, como *Castlevania, Metal Gear* y sus juegos musicales. La presentación previa a la feria tuvo lugar el Martes 17, y fue conducida por un cómico norteamericano con bastante poca gracia, todo hay que decirlo. Kojima y su omnipresente «Ego» también ocuparon buena parte del evento, con la presentación de tres nuevos títulos de su saga.

PLAYSTATION 2

SLAI

El primer juego de «mechas» Online nos propone combates en tercera o primera persona llenos de acción en escenarios reales y altamente destructibles como Hong Kong, El Cairo, Tokio o Nueva York. Además, contará con un modo Historia.



PSP

DEATH JR.

El plataformas de **PSP** sigue mejorando desde que fuera presentado. **Backbone Entertainment** mezcla los saltos con elementos de los *shooters* en primera persona dentro de unos entornos delirantes.



PLAYSTATION 2

CASTLEVANIA CURSE OF DARKNESS

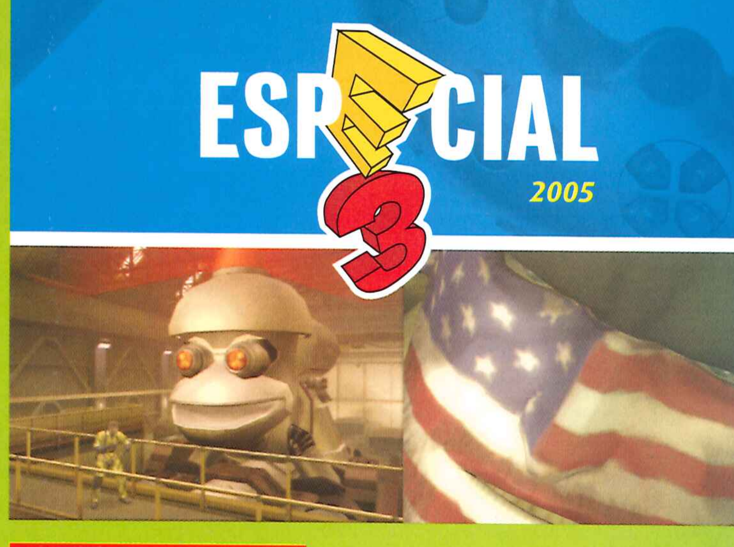
Rodéate de aliados en la nueva entrega de la saga más oscura

Héctor es el nombre del nuevo personaje creado por Koji Igarashi para protagonizar este ***Curse Of Darkness.*** Hace tiempo Héctor fue la mano derecha de Drácula, pero ahora busca la venganza por la muerte de su amada. En el camino llegará al castillo del conde y allí encontrará a algún viejo conocido que maneja el látigo. La mayor innovación de este capítulo, aparte del renovado aspecto gráfico (muy superior al de *Lament Of Innocence*), es la aparición de los «Innocent Devils», unas criaturas que se unirán a nuestra causa y pelearán en los combates según nuestras órdenes (efectuadas de una manera muy simple) y nos ayudarán a superar ciertos obstáculos. La evolución del personaje vista en *Symphony Of The Night* también estará presente, y la nueva banda sonora estará compuesta por Michiru Yamane.

■ Esperemos que el productor del juego muestre mejor gusto programando que vistiendo...



■ La modalidad On-line incluirá un buen número de variantes de juego diferentes



PLAYSTATION 2

MGS3 SUBSISTENCE

Revive la experiencia de Snake Eater con nuevos modos de juego

El propio Kojima (cómo no) presentó una de sus nuevas producciones. Si tras *Metal Gear Solid 2* llegó *Substance*, en un habilidoso y original juego de palabras se nos presenta ahora ***MGS3 Subsistence***. Sin embargo, las novedades no se centran en el juego en sí, que tan sólo ha sido modificado incluyendo una cámara libre en tercera persona que nos permitirá apreciar la acción desde diferentes puntos de vista. El modo *Theatre*, para visualizar las escenas, y el Duelo para combatir contra los jefes ya estaban presentes en la versión europea, por lo que lo más impactante para nosotros será la posibilidad de jugar a través de la red (hasta seis jugadores en dos equipos) y disfrutar con los dos primeros *Metal Gear* de **MSX**.

PSP

CODED ARMS

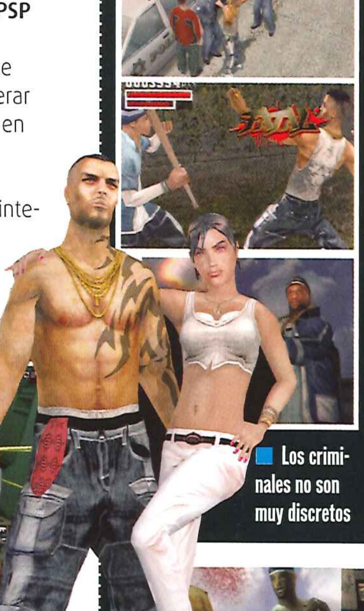
El *shooter* más esperado de **PSP** se presentó jugable en una versión casi finalizada, aunque nosotros tendremos que esperar al lanzamiento de la consola en septiembre. Armamento «hi-tech» (hasta 30 armas diferentes), entornos virtuales e interactivos y la posibilidad de competir contra otros tres jugadores vía *Wi-Fi* en varios modos.

PLAYSTATION 2

CRIME LIFE GANG WARS

La guerra de los barrios

A simple vista parece que se trata de un *GTA*, pero nada más lejos de la realidad ya que se acerca más bien al estilo de juegos como *Final Fight*. Este año resultan estar de moda y **Konami** ha incluido una gran ciudad donde movernos a nuestro antojo, armas de todo tipo que manejar y un estilo de lucha poco sofisticado pero contundente. Esta producción europea además nos propondrá convertirnos en el líder de una banda de delincuentes callejeros y llevar a cabo la amplia variedad de actividades que estos realizan en la vida real. Estaremos rodeados de los elementos de la cultura urbana actual.



■ Los criminales no son muy discretos

HIP HOP AGAIN

D12 ha colaborado en la banda sonora para lograr la mejor ambientación posible, dada la temática del juego.

PSP

METAL GEAR ACID 2

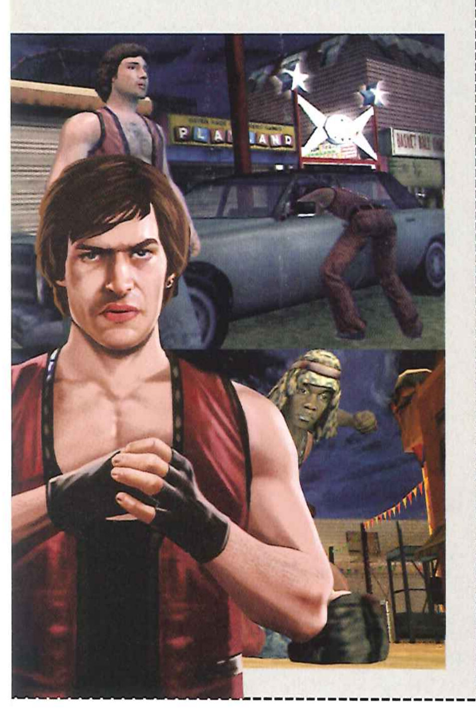
Tras el ¿éxito? de la primera entrega, Kojima vuelve a atacar **PSP** con este título de estrategia en el que las batallas se desarrollan por turnos y empleando naipes. La mayor novedad de esta secuela es el estilo gráfico. Adiós a la apariencia realista y bienvenido el estilo «cartoon».





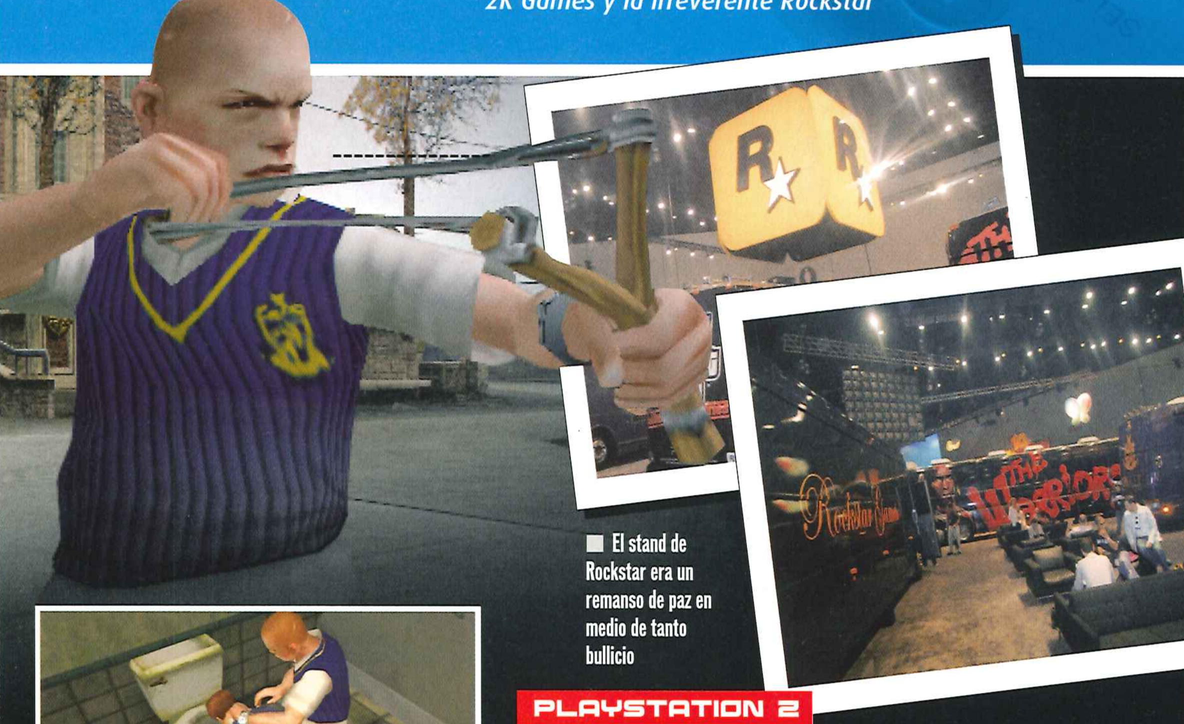
THE WARRIORS

Los estudios de programación de **Rockstar** en Toronto preparan esta adaptación del filme de culto de 1979 en el que una banda de delincuentes callejeros debe enfrentarse al resto de integrantes del *hampa* de la ciudad a causa de un crimen que no han cometido. Los nueve protagonistas controlables por el jugador atravesarán entornos reales de Nueva York mientras luchan contra sus rivales gracias a diferentes técnicas de combate.



TAKE 2

A continuación os ofrecemos los juegos distribuidos en nuestro país por Take 2 agrupados en dos sellos diferentes, la recién creada y productiva 2K Games y la irreverente Rockstar



■ El stand de Rockstar era un remanso de paz en medio de tanto bullicio

PLAYSTATION 2

BULLY

Conviértete en el «matón» más temido de un particular instituto

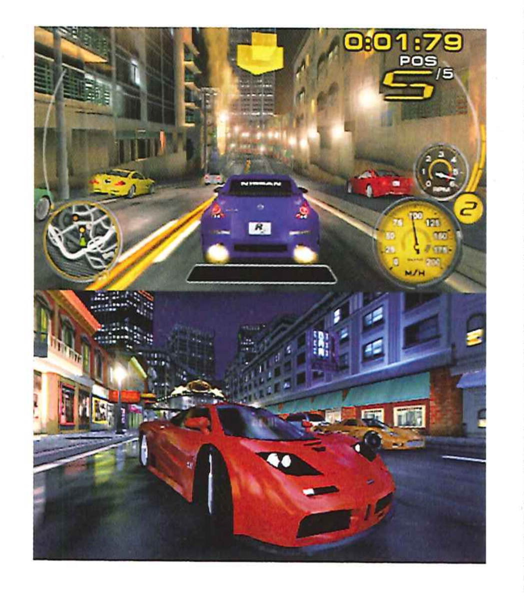
La producción en la que lleva trabajando el estudio de **Rockstar** Vancouver por fin ha sido desvelada, y es tan original como cabría esperar. Nos propone una vuelta a las aulas de la mano de Jimmy Hopkins, una «oveja negra» expulsada de todos los centros de enseñanza y que va a parar a la academia *Bullworth*, en apariencia un lugar respetable, pero en realidad lleno de corrupción y peligros. Aparte de llevar a cabo las tareas habituales como ir a clase, deberá ganarse el respeto de todo el *campus* mediante sistemas no demasiado ortodoxos.

PSP

MIDNIGHT CLUB 3

Carreras portátiles

La inminente aparición de este título en Estados Unidos nos sirve para demostrar una vez más el potencial de esa pequeña maravilla tecnológica. Todos los que disfrutaron de la versión para su «hermana mayor» encontrarán en ésta una calidad gráfica prácticamente idéntica. Incluso seguirá presente la posibilidad de recorrer a nuestro antojo las tres ciudades reales donde se desarrolla la acción: Detroit, San Diego y Atlanta. Pero además de todas las posibilidades *Tuning*, se han añadido nuevos modos de juego que aprovechan las nuevas capacidades de **PSP** como el juego a través de *Wi-Fi*.



PSP

GTA LIBERTY CITY STORIES

El rey llega a PSP

Poco se sabe aún de este esperadísimo juego, aunque lo que sí está claro es que podremos disfrutar de él muy poco tiempo después de que la consola portátil de **Sony** haga su aparición en nuestro país. La historia es completamente nueva, aunque transcurre en la misma ciudad que *Grand Theft Auto 3*, y el desarrollo seguirá siendo abierto y constituido por una serie de misiones.



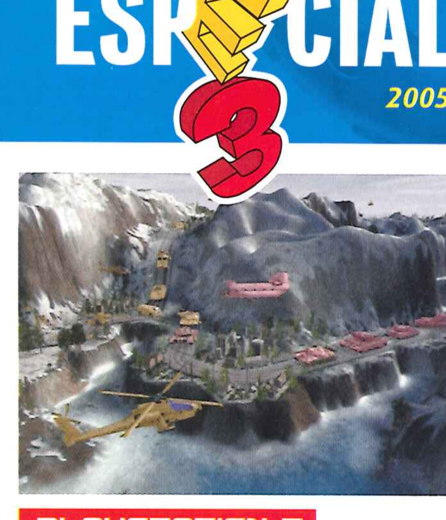


PLAYSTATION 2

CALL OF CTHULHU
DARK CORNERS OF THE EARTH
Los mitos de Lovecraft cobran vida

Basado en uno de los relatos más conocidos y escalofriantes de uno de los autores de terror más conocidos, esta aventura de acción en primera persona nos propone un viaje al lado más oscuro de la razón. Una ambientación victoriana agobiante y todo tipo de sucesos paranormales pondrán a prueba la cordura del protagonista, un policía aquejado de severos problemas mentales.

■ Este Otoño podremos disfrutar de esta desasosegante aventura de 2K Games



PLAYSTATION 2

SHATTERED UNION

La compañía **PopTop Software** traslada toda la experiencia obtenida en el desarrollo de juegos de simulación como *Railroad Tycoon* o *Tropico* por primera vez a las consolas. Tras una catástrofe nuclear, los Estados Unidos se dividen. Nuestra misión será volverlos a unir y para ello deberemos planificar una buena estrategia tanto económica como militar mediante un desarrollo que se basa en la acción por turnos.



PLAYSTATION 2

ZATHURA

La próxima producción cinematográfica de **Columbia** para los más pequeños de la casa, del autor de *Polar Express* o *Jumanji* tendrá su adaptación lúdica en un simpático juego de plataformas.



PLAYSTATION 2

NBA 2K6

Tras «arrebatarle» la franquicia a **Sega**, **2K Games** se dispone a continuar con esta exitosa saga de baloncesto, la única que ha podido plantarle cara al *NBA Live* de **EA**. Destaca el nuevo modo 24/7 en el que viviremos una carrera completa.

PLAYSTATION 2

TOP SPIN TENNIS
Raquetazos en la red

Considerado por muchos como el mejor simulador de esta disciplina deportiva de la historia, ***Top Spin*** hará su debut en **PlayStation 2** este verano con un importante catálogo de novedades. Destaca la posibilidad de disputar partidos a través de Internet, lo que le convertirá en el primer juego de tenis en incluir esta opción. Los jugadores reales tienen el rostro de estrellas como Carlos Moyá, Tomy Robredo o incluso el nuestro gracias a la cámara *EyeToy*.





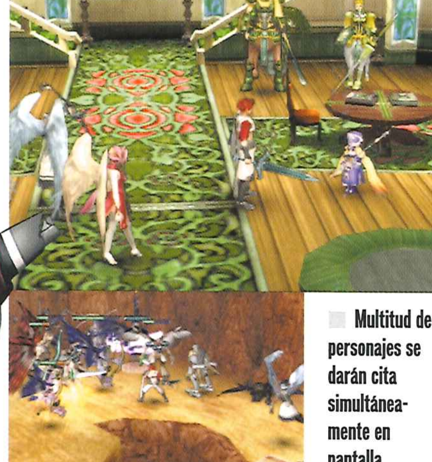


PLAYSTATION 2

PHANTASY STAR UNIVERSE

La mítica serie RPG abandona los entornos On-line

Después de varios capítulos que se desarrollaban en las expediciones de un grupo de cuatro jugadores a través de Internet, esta saga vuelve a centrarse en un desarrollo clásico para un solo participante. A diferencia de los primeros capítulos, recopilados ahora en *Sega Ages*, ofrecerá una mezcla de exploración en entornos abiertos con combates *arcade* y un fuerte componente de personalización y evolución del personaje principal, un joven de 17 años.



Multitud de personajes se darán cita simultáneamente en pantalla

PLAYSTATION 2

SHINING FORCE NEO

Una nueva odisea

Otro clásico de **Sega** se actualiza en esta nueva encarnación. Si desde sus lejanos inicios esta saga se había caracterizado por los combates por turnos con altas dosis de estrategia, ahora gozaremos de un sistema mucho más *arcade* y en tiempo real. Un grupo de 12 personajes se enfrentará a más de 90 enemigos.



PLAYSTATION 2

SPARTAN TOTAL WARRIOR

Los ingleses de **Creative Assembly** se pasan de la estrategia en PC a un título de acción en consola que se ambienta en la Roma clásica. Un guerrero de Esparta deberá hacer frente espada en mano a legiones de enemigos, compuestos por humanos y criaturas mitológicas.



PLAYSTATION 2

SHADOW THE HEDGEHOG

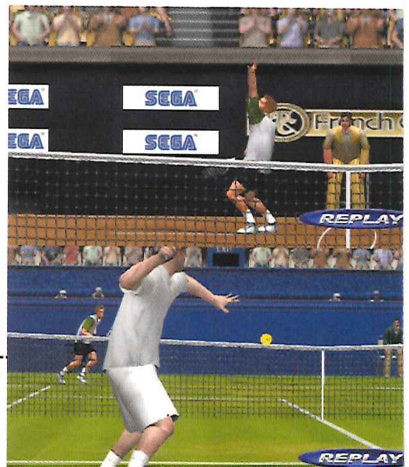
El lado oscuro de Sonic

Programado por la división americana de **Sega**, este título supone toda una revelación dentro de la franquicia del erizo azul. En esta ocasión cede su protagonismo a Shadow, un personaje aparecido por primera vez en *Sonic Adventure 2*. Se mantiene la altísima velocidad a la que se desarrolla la acción y los enrevesados niveles, pero ahora contaremos con armas de fuego para deshacernos de los enemigos, lo que añade un gran componente de *shooter* al juego.

PSP

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

Nada mejor para una consola como **PSP** que un *arcade* de tenis. Y si es *Virtua Tennis* mejor que mejor, ya que en sus anteriores entregas demostró ser uno de los más divertidos, completos y competitivos de la historia de este deporte.



SQUARE ENIX

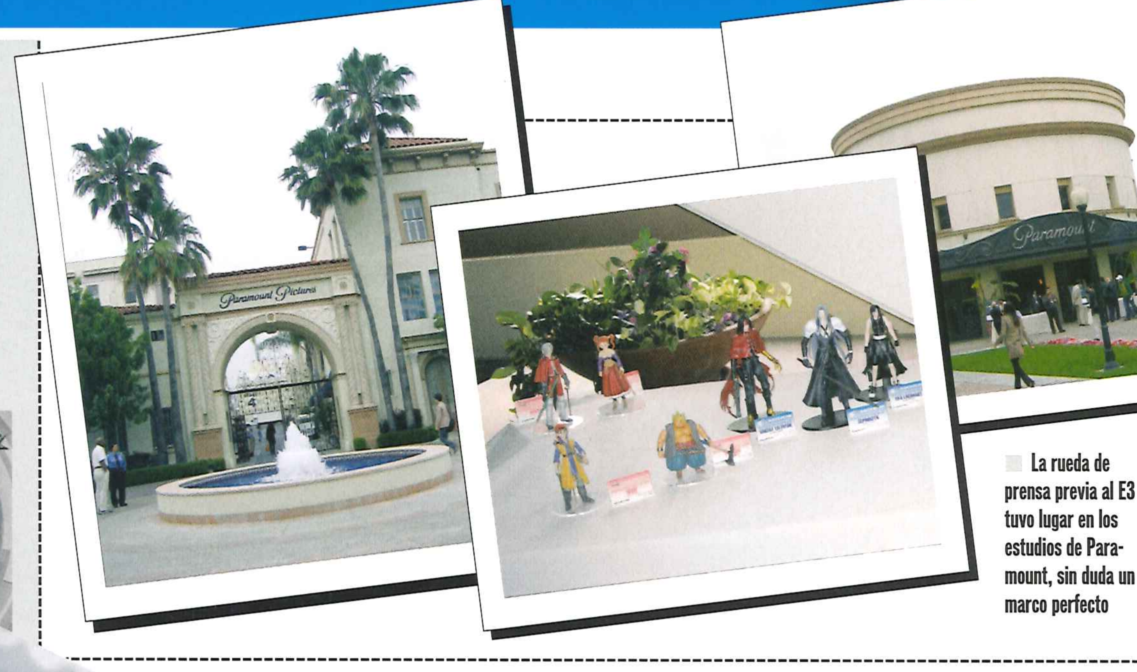
Un año más la compañía japonesa deslumbró a toda la prensa con un catálogo de juegos tan amplio como atractivo. Magia y fantasía en su estado más puro



PLAYSTATION 2

CODE AGE COMMANDERS

Un nuevo concepto de franquicia, que incluirá manga, *anime* y una serie de juegos para **PS2**. El primero de ellos será este RPG de acción con multitud de personajes y armas «customizables».



La rueda de prensa previa al E3 tuvo lugar en los estudios de Paramount, sin duda un marco perfecto

PLAYSTATION 2

KINGDOM HEARTS 2

Continúa esta fructífera alianza entre Square Enix y Disney

Populares personajes de Final Fantasy y Disney se unirán a nosotros en la aventura

Este próximo Invierno podremos disfrutar de la continuación de las aventuras de Sora, Donald y Goofy. El primero sigue buscando a Riku, mientras que los segundos se reunirán con el rey de su universo, que no es otro que Mickey. Tetsuya Nomura repite como director y diseñador jefe en este RPG de Acción cuya primera entrega vendió más de cinco millones de unidades. De nuevo nos encontramos ante una gigantesca aventura que nos llevará a conocer a multitud de personajes que nos ayudarán, se enfrentarán a nosotros o incluso se unirán a nuestro grupo. Caras conocidas de la saga *Final Fantasy* como Auron y del universo de *Disney* como Mulan, Hércules y compañía, e incluso los protagonistas de *Piratas Del Caribe,* pulularán por este esperado título.

PLAYSTATION 2

DRAGON QUEST VIII

La gran competidora de FF por fin en Occidente

Tras haber vendido casi cuatro millones de unidades en Japón, este verano llegará a Estados Unidos, por primera vez con su título original (nada de *Dragon Warrior* como antaño), la octava entrega de la mítica saga de **Enix**, subtitulada como *Journey Of The Cursed King*. **Level-5** (*Dark Cloud 1* y *2*) son los encargados de revitalizar esta serie para adaptarla a los gustos actuales, aunque sin perder el sabor clásico que tiene su mayor exponente en los diseños de Akira Toriyama.



PLAYSTATION 2

ROMANCING SAGA

Un peculiar estilo gráfico, a medio camino entre el *anime* y las más modernas técnicas de *cell-shading* preside este *remake* del clásico RPG de Super Famicom, que será lanzado en Occidente este próximo Otoño.



PLAYSTATION 2

RADIATA STORIES

Un bello cuento digital

Tri-Ace, compañía creadora de la saga *Star Ocean* y del recordado *Valkyrie Profile* para **PSone** vuelve a embarcarse en la creación de un juego de rol que mezcla un desarrollo muy abierto (con una tremenda libertad para realizar en cada momento la misión que deseemos) con un nuevo sistema de batallas tipo *arcade*. Los dos personajes principales de la historia se verán acompañados por otros 150 que podremos reclutar para que se unan a nuestra causa y nos ayuden en los combates.







PLAYSTATION 2

FINAL FANTASY VII DIRGE OF CERBERUS

La verdad sobre Vincent

El personaje más oscuro de *Final Fantasy VII* protagoniza este título que se enmarca dentro de la recopilación conmemorativa del gran éxito para **PSone**. Yoshinori Kitase produce un juego de acción en tercera persona, y Tetsuya Nomura se encarga del diseño de los personajes. Tres años después de la caída de Shinra, Vincent Valentine debe hacer frente a un misterioso grupo conocido como *Deepground*.

PLAYSTATION 2

FINAL FANTASY XII

A pesar de su gran importancia, tan sólo pudimos ver un tráiler compuesto por secuencias de vídeo en la presentación a la prensa. Y es que los responsables de la compañía han preferido esperar para mostrar el juego en su país. Aún tendremos que esperar más de un año para verlo por aquí.

PLAYSTATION 2

FULLMETAL ALCHEMIST 2

Tras una primera entrega, no demasiado brillante, este mes de julio aparecerá en Estados Unidos esta «precuela» que sigue el argumento de la popular serie de *anime*. Combates *arcade* y *cell-shading* son sus claves.



PLAYSTATION 2

THE WORLD OF MANA

Fue el título más misterioso de los que se presentaron en la rueda de prensa. Tan sólo una bella ilustración de carácter clásico y unas pocas líneas de texto, que nos relatan de nuevo la historia del Árbol del Maná...



COMPRA

Tarifa Plana

1 ALQUILER DIARIO DE PELÍCULAS o VIDEOJUEGOS
sin recargo por retrasos

3 MESES DE Tarifa Plana

POR SÓLO 99,99 EUROS

+ ESTA CÁMARA DIGITAL



3.1 MP (HASTA 6 MP POR INTERPOLACIÓN) / ZOOM DIGITAL 4X
VISOR COLOR TFT 3.8 CM / FLASH / GRABACIÓN DE VÍDEO
MEMORIA INTERNA 16 MB
MEMORIA OPCIONAL EXTERNA MMC/SD HASTA 512 MB.

Ó ESTE REPRODUCTOR DE MP3 + RADIO



256 MB / USB DE CONEXIÓN DIRECTA
RADIO FM INTEGRADA / DISPLAY ID3
GRABADORA DE VOZ

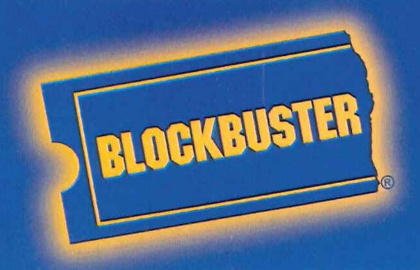
20 DÍAS DE Tarifa Plana

POR SÓLO 18,99 EUROS

Promoción Tarifa Plana Plus 3 meses + cámara ó MP3 válida hasta fin de existencias: 5.000 cámaras digitales y 5.000 reproductores de MP3. P.V.P. de la tarjeta 3 meses (93 días) + cámara digital o tarjeta 3 meses (93 días) + MP3: 99,99€. Tarjeta válida para 93 días desde la fecha de compra de la tarjeta y sólo en el establecimiento de adquisición de la misma . **Promoción Tarifa Plana Plus 20 días:** P.V.P.: 18,99€. Promoción válida has ta el 31/08/2005. La tarjeta será válida para 20 días desde su fecha de compra y sólo en el establecimiento de adquisición de la misma. Para ambas tarjetas (3 meses y 20 días): máximo un alquiler de DVD/VHS o videojuego diario por tarjeta y socio. Los alquileres sólo podrán ser utilizados por el mismo socio que realizó la compra. En el caso de realizar más de 1 alquiler, para el alquiler que se pagó en efectivo se aplicarán las condiciones estándar en cuanto a devolución y recargos. Una vez terminada la validez de la tarjeta volverán a aplicarse también las condiciones estándar en cuanto a devolución y recargos. El cliente deberá devolver por tanto el producto alquilado antes de finalizar la validez de la tarjeta. Para realizar un nuevo alquiler será necesario haber devuelto antes el anterior. Para títulos en promoción serán aplicables las condiciones de devolución y características específicas para estos títulos. Los alquileres de videojuegos obtenidos a través de la tarjeta Tarifa Plana Plus no serán válidos para la acumulación de beneficios del programa Gameclub: 3 + 1 en alquiler, 1€ por cada alquiler, Prueba y compra. Promociones válidas sólo en tiendas de la península y no acumulables a otras promociones.



TODO lo que necesitas para
JUGAR sin LÍMITES

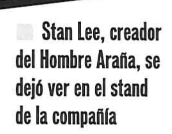


ACTIVISION

Un enorme stand dedicado a nuevas entregas de sus franquicias más populares y flamantes títulos de próxima aparición rubricaron la presencia de esta compañía recientemente afincada en España

Espectacular homenaje al mundo del cómic en el rincón dedicado a Ultimate Spider-Man

Traci Lords prestará su voz a un personaje de True Crime 2



Stan Lee, creador del Hombre Araña, se dejó ver en el stand de la compañía

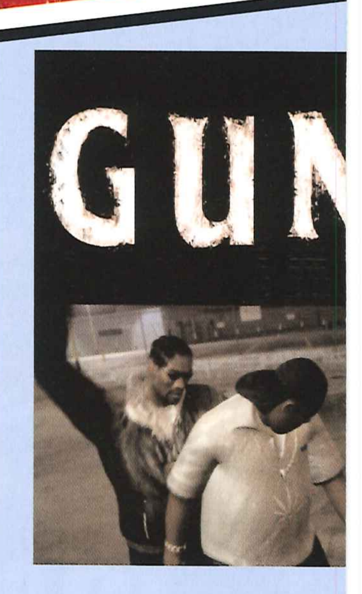


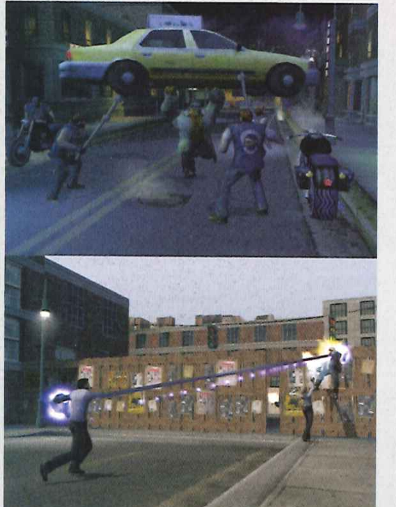
PLAYSTATION 2

CALL OF DUTY BIG RED ONE

La llamada del deber te reclama de nuevo en el campo de batalla

La franquicia *Call Of Duty* se ha convertido en méritos propios en una de las mayores bazas con las que cuenta **Activision** y en todo un referente al hablar de *FPS* bélicos. Esta nueva entrega toma su nombre de una de las principales divisiones de infantería norteamericana: la galardonada *Big Red One* y nos enrola en el *Fighting First*, uno de sus más celebres escuadrones. Como parte de él, tendremos que luchar por tierra, mar y aire rememorando las hazañas históricas de la división que nos llevarán desde las invasiones del Norte de África hasta el mismo Día-D pasando por innumerables batallas como la que tuvo lugar en Sicilia. Todo ello, con más realismo que nunca gracias a un sistema de IA basado en las versiones de PC.





PLAYSTATION 2

LOS CUATRO FANTÁSTICOS

El popular cómic de **Marvel** pronto podrá contar con su propia adaptación tanto lúdica como cinematográfica. El desarrollo del juego ha corrido a cargo de **7 Studios** y su argumento, ideado por uno de los guionistas de la película. Mr. Fantástico, la Cosa, la Antorcha Humana y la Mujer Invisible coprotagonizan esta historia en modo individual o cooperativo para 2 jugadores.

PLAYSTATION 2/PSP

X-MEN LEGENDS 2

La secuela del RPG protagonizado por los *X-Men* llega con el sobrenombre de *El Ascenso Del Apocalipsis* y diversas novedades entre las que destacan el editor de personajes y la posibilidad de que miembros de los *X-Men* y de la Hermandad luchen juntos en un mismo equipo.



TRUE CRIME 2 Y GUN: SECRETO DE SUMARIO

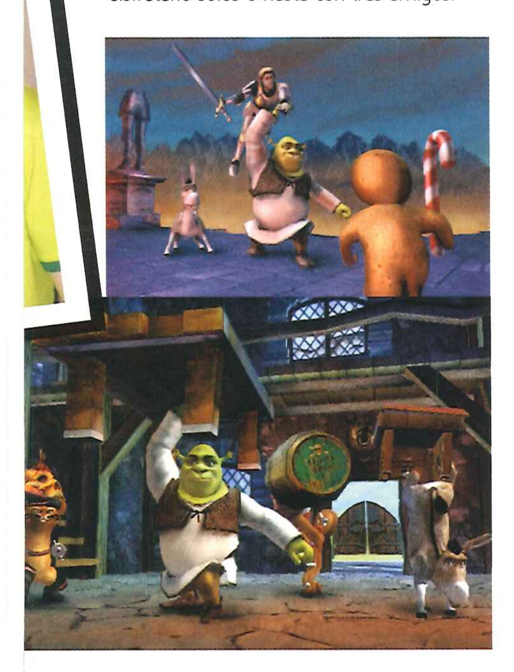
De ***Gun*** conocemos poco más que su nombre y un misterioso tráiler que no muestra del juego más que el logo. De la secuela de *True Crime* podemos adelantar que tendrá lugar en las calles de Nueva York y que en su doblaje escucharemos a Traci Lords, ex-actriz porno reconvertida que formó parte del reparto de *Blade*.

PLAYSTATION 2

SHREK SUPERSLAM

Diversión a 4 jugadores

El ogro verde vuelve al ataque, y nunca mejor dicho, porque ***Shrek SuperSlam*** es un particular juego de lucha con un total de 20 personajes y 16 escenarios extraídos de las dos películas y cuentos clásicos infantiles. Sus seis diferentes modos de juego permitirán a los más pequeños disfrutarlo solos o hasta con tres amigos.





PLAYSTATION 2

TONY HAWK AMERICAN WASTELAND

Acrobacias en Los Ángeles

Después de protagonizar uno de los títulos más divertidos del catálogo de **PSP**, *Tony Hawk* regresa al *hardware* de sobremesa con un título ambientado en la californiana ciudad que acoge el **E3**, y que rinde homenaje al estilo *punk* de los 80. Por primera vez, *American Wasteland* permitirá al jugador disfrutar de las acrobacias sobre la tabla o la BMX sin tener que esperar a que cargue el juego mientras elige las misiones. En ellas, encarnaremos a un adolescente que tendrá que probar su valía frente a profesionales del lugar y figuras legendarias mientras participa en la construcción de un enorme parque de *skate*.



PLAYSTATION 2

ULTIMATE SPIDER-MAN

... Y Ultimate Veneno

Una de las propuestas más novedosas de las que pudimos ver es esta aventura de acción ambientada en el universo de la serie de cómics ***Ultimate Spider-Man***. El guionista actual de la serie ha sido el encargado de dotar al juego de una historia en la que Spidey comparte protagonismo con el nocivo Veneno, y que aportará a los seguidores de la saga nuevos datos que no se encuentran en los tebeos. En movimiento, el juego es como un cómic que hubiera tomado vida gracias a la técnica empleada para su desarrollo y que utiliza tinta negra para las sombras y seis iluminaciones diferentes para cada personaje.

PRE E3

Un mes antes del **E3**, **Activision** quiso reunir en Los Ángeles a toda la prensa internacional para poder mostrarnos todas sus novedades con un detenimiento que no permite la vorágine de la feria. Además de sus próximos títulos, también nos adelantaron la agradecida presencia de Stan Lee.



CAPCOM

Nueve fueron los juegos presentados por la compañía japonesa en la conferencia de prensa celebrada días antes del comienzo del E3. Todos ellos con el sello de calidad «made in Capcom»

El stand situado en el South Hall presentaba PLV de excelente belleza

Cada diez minutos se proyectaban tráilers de Devil May Cry 4 y Dead Rising para la nueva generación

PLAYSTATION 2

FINAL FIGHT: STREETWISE

El gran clásico de los beat'em-up regresa bajo las influencias 3D

Muchos son los seguidores de esta mítica saga que nació en los salones recreativos allá por el año 1989. Tras un tiempo de sepulcral silencio, **Capcom** retoma los aspectos principales de los primeros títulos para presentarnos un *Final Fight* que da el salto directo (ya veremos si acertado o no) a las 3D. *Metro City* y sus característicos maleantes serán, junto con el protagonista Kyle Travers, los caracteres principales del juego. Deberemos salir al rescate de nuestro hermano Cody, dotados de un gran número de golpes, *combos* especiales y todo tipo de armas. Uno de los aspectos fundamentales del juego será ganarnos el respeto de las distintas bandas de la ciudad. Su lanzamiento en 2006.

El protagonista es el hermano del mítico Cody. Su misterioso secuestro sirve como comienzo del juego

PLAYSTATION 2

DEVIL KINGS

Del productor de *RE4* nos llega este *Action Game* de similar desarrollo a *Dynasty Warriors*. En él manejaremos a diferentes personajes a través de devastados parajes al más puro estilo *Devil May Cry*.



PLAYSTATION 2

WITHOUT WARNING

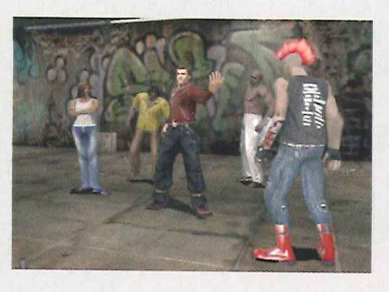
Doce horas, seis personajes. Bajo estas premisas se esconde un juego de intriga y acción en tercera persona en el que iremos alternando entre los distintos personajes para desvelar la misteriosa e inquietante trama.



PLAYSTATION 2

BEAT DOWN FISTS OF VENGEANCE

Las luchas callejeras se han vuelto a poner de moda. Con un apartado gráfico excelente ***BD:FOV*** dispone de un toque RPG y customización de personajes para dar una mayor profundidad y longevidad al juego.



PLAYSTATION 2

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

Con la intención de reunir diez años de la época dorada del videojuego, **Capcom** nos presenta este recopilatorio con veinte títulos (la talla de *1942, Ghosts'n Goblins* o *Final Figh*



PLAYSTATION 2

RESIDENT EVIL 4

Llega a PlayStation 2 el mejor título de la saga

A pesar de no encontrarse en versión jugable, *RE4* promete ser más que una digna conversión de su homónimo en GameCube. Lo poco que pudimos ver en movimiento nos dejó con la boca abierta al contemplar unos entornos 3D y rutinas gráficas nunca antes vistas en **PlayStation 2**. **Capcom** está trabajando muy duro para ofrecer a los amantes de la saga el mejor título aparecido en **PlayStation 2**, y a tenor de lo visto, podemos asegurar que van por el buen camino. Su fecha de lanzamiento aún está por confirmar.



PLAYSTATION 2

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE#2

La segunda parte de este *spin off* de *RE* promete llegar a Europa conservando el modo On-line que da verdadero significado al juego.



PLAYSTATION 2

DARKWATCH

Este espectacular FPS ambientando en un *western* futurístico dispone de un gran apartado técnico y jugable, convirtiéndolo en una de las bazas de la compañía para el presente año.





PSP

VIEWTIFUL JOE VFX BATTLE

Joe y sus carismáticos amigos están a punto de embarcarse en una de las nuevas películas del Capitán Blue. El estreno en **PSP** de uno de los mejores y más originales *arcades* de 128 *bits* viene cargado de numerosas novedades: modo Cooperativo y *Versus*, interactividad con los escenarios y otras sorpresas que aún están por desvelar nos esperan en el interior del UMD.

PLAYSTATION 2

ZOKAMI

Un soplo de aire fresco

Sin duda, ***Okami*** fue uno de los titulos más originales de todos los que se presentaron en el **E3**. Desarrollado por **Clover Studio** y con un *engine* gráfico similar al de su otra gran creación (*Viewtiful Joe*), encarnaremos a un perro con poderes divinos que dispone de la habilidad de poder interactuar con su cola y el resto de elementos del escenario como si de un pincel se tratara. Todo ello ambientado en la ancestral cultura japonesa.





ATARI

Las licencias de producciones audiovisuales acapararon el stand de Atari, compañía que también distribuirá en nuestro país títulos de Sega y Buena Vista. Además, anunció una nueva entrega de Driver



En el juego estarán presentes los personajes de la serie de televisión



PLAYSTATION 2

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI

Tras tres exitosas entregas, la saga de juegos de lucha protagonizada por Goku adulto y compañía sufre un lavado de cara. Spike sustituye a Dimps y crea una nueva mecánica de juego, en la que la cámara se sitúa detrás del personaje y podremos volar a nuestro antojo por entornos tridimensionales completamente destructibles mientras nos enfrentamos con viejos conocidos.

PLAYSTATION 2

GETTING UP

El juego de Mark Ecko, del que tuvisteis completa información en el pasado número, mostró su mezcla de *graffiti* y aventura.



PLAYSTATION 2

FAHRENHEIT

El *thriller* psicológico de **Quantic Dreams** prepara su lanzamiento. Una aventura revolucionaria con gran libertad de acción.





Neo podrá manejar todo tipo de armas blancas y de fuego

PLAYSTATION 2

THE MATRIX PATH OF NEO

Vive la odisea de «El Elegido»

David Perry, fundador de **Shiny**, estuvo presente en el *stand* de **Atari** para presentar una versión muy avanzada de su última producción. Pudimos ver a Neo en variados entornos extraídos de los tres filmes de la trilogía y algunos, como las sesiones de entrenamiento virtual, creados para la ocasión. Es de destacar una animación sorprendente, decenas de espectaculares movimientos y cientos de enemigos en pantalla.



BUENAVISTA

La filial de Disney, dedicada a la distribución de títulos para consola, presentó su más ambiciosa producción hasta la fecha



PLAYSTATION 2

LAS CRÓNICAS DE NARNIA

Traveller's Tales adapta el próximo éxito de Disney

Siguiendo la estela de *Harry Potter*, **Disney** estrenará próximamente la primera entrega de ***Las Crónicas De Narnia***, subtitulada como *El León, La Bruja y El Armario*. Basada en un clásico literario, nos cuenta la historia de cuatro hermanos que se ven inmersos en una fantástica aventura dentro del mundo helado de Narnia, controlado por la malvada Bruja Blanca. El juego mezcla elementos de exploración, plataformas y combate en un desarrollo apto para todos los públicos









Los entornos son muy fieles a los que veremos en la película, dirigida por Andrew Adamson (Shrek 1 y 2)

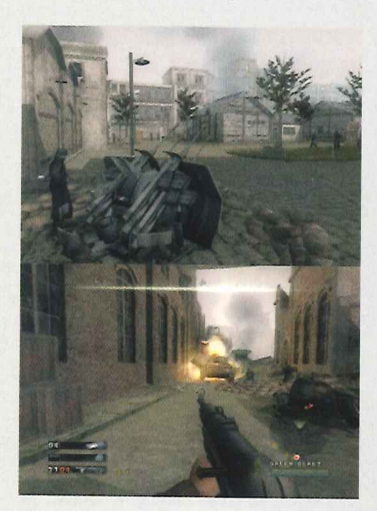
Muy alto apunta el catálogo de Eidos, que estará entre todos nosotros en los próximos meses. Posee un pequeño arsenal de joyas lúdicas que se convertirán sin duda en auténticos bombazos



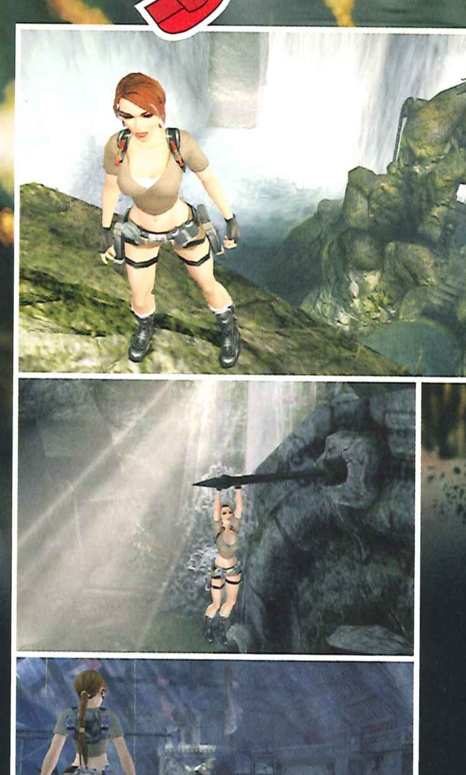
PLAYSTATION 2

COMMANDOS STRIKE FORCE

Desarrollado por **Pyro Studios**, este espectacular FPS basado en la millonaria saga *Commandos* se perfila como uno de los grandes títulos para este Otoño. Con sello «made in Spain», hasta el más mínimo detalle ha sido cuidado. También podremos jugar On-line.







PLAYSTATION 2

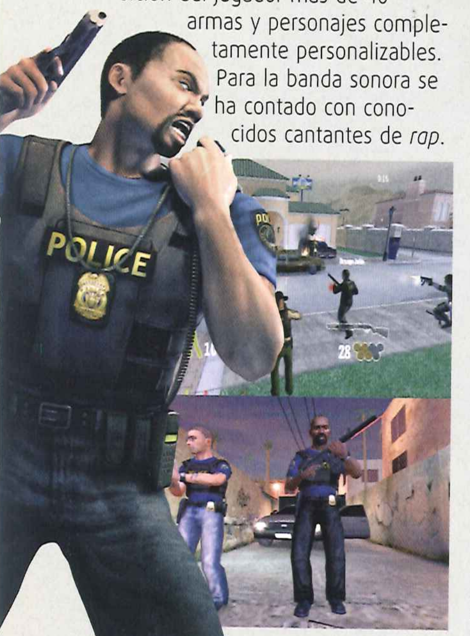
TOMB RAIDER LEGEND

Lara regresa a sus orígenes en un más que magnífico lavado de cara

Así podemos definir el regreso de la heroína por excelencia del mundo del videojuego. Tras pasar a manos de **Crystal Dynamics**, Lara Croft nos devuelve a la aventura y acción más directa alejándose de los retorcidos *puzzles* que hacían gala sus anteriores entregas. Un apartado gráfico y sonoro más que sobresaliente (mención especial para la protagonista, como siempre) y todo un conjunto de nuevos movimientos nos acompañarán en esta aventura. En navidades, Lara estará de vuelta con todos nosotros.

25 TO LIFE

Bajo la mecánica «Policías y Ladrones» y con un marcado contexto para ser jugado casi exclusivamente On-line (16 jugadores al mismo tiempo), ***25 T.L.*** nos traslada a la lucha de bandas y al acoso policial, poniendo a disposición del jugador más de 40 armas y personajes completamente personalizables. Para la banda sonora se ha contado con conocidos cantantes de *rap*.







El sigilio sigue siendo la principal habilidad de nuestro personaje

PLAYSTATION 2

HITMAN BLOOD MONEY

El regreso del Agente 47

Tras *Contracts*, **IO Interactive** retoma la sanguinaria figura del Agente 47 para sumergirnos en un nuevo capítulo donde encontraremos novedades en todos sus apartados. El *engine* gráfico *Glacier* nos permite vislumbrar hasta el más mínimo detalle, las armas son customizables casi al 100%, disponemos de mayor y más variados movimientos y el hilo argumental es, como siempre, excelente. Además, se inaugura el sistema *Blood Money* con el que invertiremos nuestro dinero en mejorar las habilidades del personaje.



Si estás hecho UNA MÁQUINA necesitas El Mejor COMBUSTIBLE.
PASCUAL
yosport®
PASCUAL yosport con yogur pasteurizado después de la fermentación Limón
Enriquecido en FÓSFORO, MAGNESIO y CALCIO
PASCUAL yosport con yogur pasteurizado después de la fermentación Melocotón Mango
+ LIGERO
Enriquecido en Fósforo, Magnesio y Calcio
PASCUAL yosport con yogur pasteurizado después de la fermentación Piña
+ LIGERO
Enriquecido en Fósforo, Magnesio y Calcio
PASCUAL yosport con yogur pasteurizado después de la fermentación Fresa
+ LIGERO
Enriquecido en Fósforo, Magnesio y Calcio
GRUPO LECHE PASCUAL
www.lechepascual.es
Almería 2005
XV Juegos Mediterráneos
TU COMBUSTIBLE
CON FÓSFORO, MAGNESIO Y CALCIO.



FAR CRY INSTINCTS

El año pasado los usuarios de PC se vieron sorprendidos por un *shooter* en primera persona de impresionante calidad. Ahora llega a las consolas esta especie de *spin-off* en el que el protagonista ha evolucionado hasta convertirse en una especie de depredador con instintos casi animales, de ahí el subtítulo elegido.

UBISOFT

La multinacional francesa estuvo representada por un gran stand en el que destacaba sobremanera el cine, pues proyectaron una demo de su título estrella: King Kong de Peter Jackson



PLAYSTATION 2

AND 1 STREETBALL

Las leyendas de esta peculiar variación del baloncesto que se desarrolla en canchas callejeras se dan cita en este *arcade* deportivo, el primero basado en una popular franquicia norteamericana. Ejecuta todo tipo de movimientos imposibles y gánate el respeto de tus rivales a base de victorias.





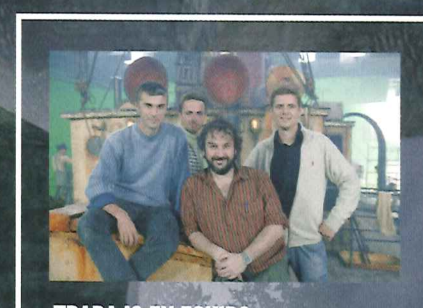


PLAYSTATION 2

KING KONG

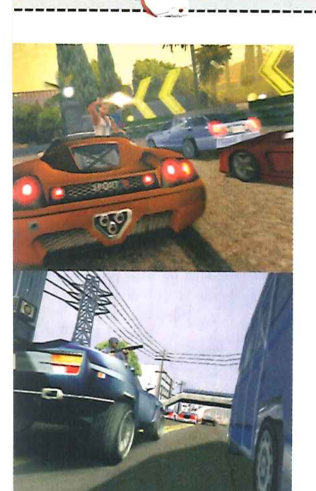
El creador de Rayman adapta la nueva aventura de Peter Jackson

Presentado a puerta cerrada, tuvimos la oportunidad de ver en movimiento el juego del que todo el mundo habla. Una aventura llena de tensión e incluso terror que se desarrolla en la isla que habita el gorila y otras muchas criaturas prehistóricas. Controlando alternativamente el protagonista humano en primera persona y al simio en tercera, experimentaremos combates, acción y exploración a partes iguales, aunque las secuencias de cada personaje variarán bastante en cuanto a planteamiento. La ambientación, visto lo visto, será magistral.



TRABAJO EN EQUIPO

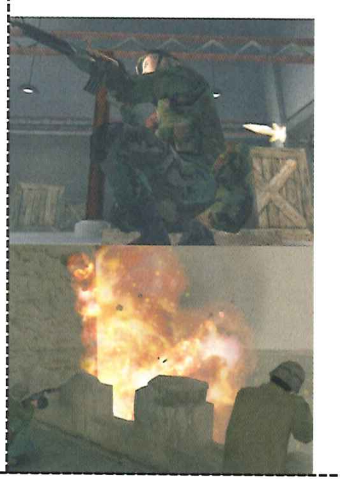
Michelle Ancel, el padre de Rayman, fue convocado por Peter Jackson, director de la película, después de que éste contemplara su trabajo realizado en el más reciente *Beyond Good & Evil*. Su colaboración para el proyecto ha sido muy estrecha.



PLAYSTATION 2

187 RIDE OR DIE

Ese subgénero de combates a los mandos de vehículos tendrá un nuevo exponente con esta producción que aparecerá el próximo verano. Amplias autopistas, entornos urbanos y modelos inspirados en coches reales serán los protagonistas. Sin duda el apartado más original del juego será la posibilidad de llevar a cabo una campaña cooperativa con otro participante. Mientras uno lleva el volante, el otro se encarga de disparar a todo lo que se mueva alrededor.



PLAYSTATION 2

AMERICA'S ARMY RISE OF A SOLDIER

Desarrollado en colaboración con el ejército de los Estados Unidos de América, este título que por primera vez da el salto del PC a las consolas nos propone convertirnos en un soldado que comienza su entrenamiento en tan denostada institución. Podremos hacer que nuestro protagonista evolucione gracias a los puntos de experiencia que obtengamos en la primera parte de su aventura para, más adelante, convertirnos en el líder de nuestro propio comando.

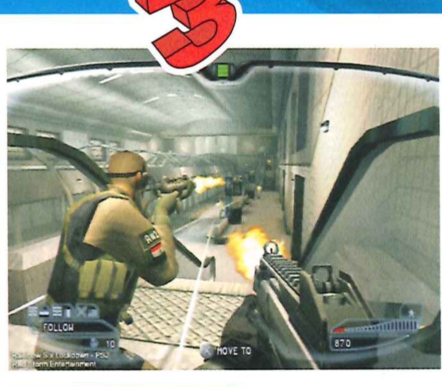


PLAYSTATION 2

TOM CLANCY'S GHOST RECON 3

Las guerras del futuro

Tras dos entregas que han pasado por las consolas con más pena que gloria, la «otra» saga de Tom Clancy se prepara para producir su mejor capítulo. Ambientada en un futuro cercano, nos propone comandar de nuevo un pequeño grupo de soldados muy especializados, la elite del ejército americano. Aparte de su entrenamiento, cuentan con todos los artilugios que actualmente se hallan en vías de desarrollo: armas inteligentes, sistemas de comunicación por satélite, camuflaje óptico, etc. La historia nos sitúa en el año 2013 en la ciudad de Méjico D.F., cuando unos altos representantes de la política internacional son secuestrados por unos terroristas. Los «Ghosts» serán la última línea de defensa.



PLAYSTATION 2

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

A pesar de haber sido retrasada su fecha de lanzamiento hasta el mes de septiembre, la última entrega de la saga del prolífico escritor demostró una gran calidad en la feria. Los miembros del equipo **Rainbow** se enfrentan esta vez contra una amenaza biológica a manos de un grupo terrorista. Por primera vez en la saga podremos experimentar la acción desde el punto de vista de dos personajes diferentes.

PLAYSTATION 2

PRINCE OF PERSIA 3

El fin de la aventura

El recientemente resucitado príncipe cierra su trilogía en los 128 *bits* con un capítulo que promete superar todo lo visto hasta ahora. De vuelta a Babilonia tras su aventura en la Isla del Tiempo, deberá enfrentarse con su peor enemigo: él mismo. O más concretamente con una versión oscura de él. Más salvaje y contundente que nunca, hará uso de sus nuevos ataques basados en el sigilo para sorprender a sus enemigos. La mayor novedad son las carreras que tendrán lugar sobre cuádrigas.



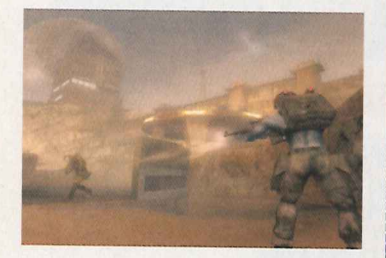
La compañía británica presentó cinco prometedores títulos llenos de acción para PlayStation 2. Además, durante el transcurso de la feria, también anunció la adquisición de Eidos



PLAYSTATION 2

ROGUE TROOPER

Acción en 3D y *puzzles* al más puro estilo *Lost Vikings* son dos de las premisas que esconde este prometedor juego futurista. Dirigiremos a un biónico soldado con diferentes habilidades de combate.



ROLL CALL

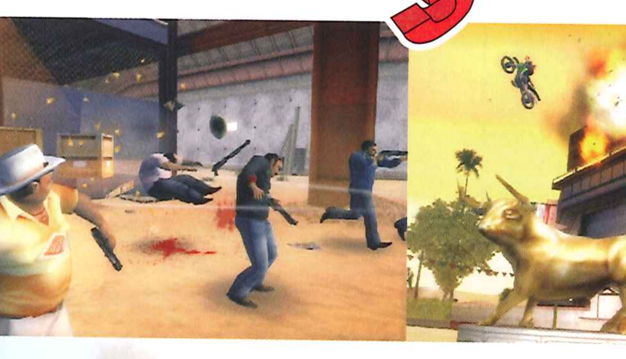
Este *FPS* nos pone en la piel de un ex-marine que se ve obligado a velar por la seguridad de su ciudad. Diferentes tipo de armas y movimientos, a nuestra disposición.













Podremos efectuar todo tipo de golpes y combos para sumar puntos

PLAYSTATION 2

TOTAL OVERDOSE

Acción y tequila a raudales en este alocado arcade para PlayStation 2

Como indica su propio nombre, nos encontramos con una auténtica sobredosis de acción en estado puro a través de un *arcade* 3D donde todo, absolutamente todo, está permitido. Con las peligrosas tierras mejicanas como telón de fondo, guiaremos al ex-convicto Ramiro «El gringo loco» Cruz en su misión por vengar la muerte de su padre a manos de la mafia mejicana. El juego desarrollado por **Deadly Games** mezcla la acción más trepidante y divertida de cualquier *GTA*, un entorno gráfico similar al de la saga de **Rockstar**, una banda sonora con grupos como *Molotov* y los más originales elementos de otros títulos como «retroceder en el tiempo» o activar un espectacular *Bullet Time* para dar lugar a un juego donde la diversión es el principal argumento.



PLAYSTATION 2

CONFLICT: GLOBAL TERROR

A la cuarta va la vencida...

La nueva entrega de **SCI Games** nos devuelve a los héroes originales del primer *Conflict* en una encarnizada lucha con un nuevo grupo terrorista: *March 33*. Los amantes de esta excelente saga se encontrarán con una entrega donde todos los elementos de sus predecesores (*engine* gráfico, movimientos, acciones, órdenes de equipo, etc.) han sido potenciados. Además, incluye modo On-line.



PLAYSTATION 2

BATTLESTATIONS MIDWAY

Un nuevo título inspirado en el conflicto de la Segunda Guerra Mundial llega a los 128 *bits* de **Sony**. Con una alta carga de estrategia y acción, tomaremos el control de las naves que combatieron en famosos enclaves como Pearl Harbor o Midway. Más de sesenta máquinas de combate a manejar, once campañas y juego On-line son algunas de sus principales bazas.

VIVENDI

Juegos de todos los géneros y para todas las edades fueron las propuestas de la compañía para el presente E3. Carreras, aventuras, juegos de acción... Todo un elenco de excelentes novedades

Scarface y 50 Cent. abanderaban la parte del stand dedicada a las consolas de 128 bits









■ Las calles de Miami y un joven Al Pacino, protagonistas del juego

PLAYSTATION 2

SCARFACE

Ponte en la piel de Al Pacino en la adaptación de El Precio Del Poder

La respuesta a *El Padrino* de **Electronic Arts** ya tiene nombre y más que una prometedora forma en esta adaptación de la mítica película que en 1983 consagró a Brian de Palma como uno de los directores más imporantes de la época. El guionista David McKenna (*Blow* o *American History X*) ha sido el artífice del hilo argumental, poniéndonos en la piel de Tony Montana justo al final del filme. Como implacable gángster y sórdido narcotraficante, nuestra misión en el juego será reconstruir el imperio con las prácticas y artes que todo buen matón sabe utilizar. Al Pacino y el resto de reparto de la película han prestado su apariencia física para dar más credibilidad a esta aventura que no defraudrá a los seguidores de la película y amantes de *Grand Theft Auto*.



PLAYSTATION 2

CRASH TAG TEAM RACING

Tras volver a «destartalar» los planes del Dr. Cortex en *Twinsanity*, éste ha preparado una «amistosa» competición de carreras. Del guionista de *Ren & Stimpy* y los desarrolladores **Radical Entertainment** (*The Simpsons: Hit & Run*) nos llega una nueva aventura de Crash, esta vez motorizada.

PLAYSTATION 2

THE INCREDIBLE HULK

Piensa en verde...

El famoso personaje de **Marvel** regresa a **PlayStation 2** en un *arcade* 3D donde podremos interactuar con todos los elementos de nuestro entorno a través de más de 30 misiones principales, 40 extras, más de 150 movimientos de combate y dos tipos de localizaciones: ciudad y entornos desérticos, variables dependiendo del momento del día en que nos encontremos. Tras un decepcionante debut en las consolas de 128 *bits*, esta vez *The Hulk* viene dispuesto a arrasar con todo. ¿Te unes a él?





PLAYSTATION 2

STARCRAFT: GHOST

Blizzard consigue con este juego el galardón de mejor Action Game del E3

Elegido como el mejor juego de acción de la feria, **Blizzard Entertainment** parece que por fin editará a lo largo del presente año este *spin off* de la popular saga de PC *Starcraft*. Con unos gráficos y animaciones sobresalientes y una jugabilidad y manejo del personaje a la par, ***S:G*** esconde una perfecta mezcla de acción e infiltración con cierto toque de aventura. Tras jugar a la última versión del juego, todo un ejemplo de buen hacer en todos los apartados (en especial su modo multijugador), podemos perdonar los continuos retrasos. Para quién no haya oído hablar antes de este título, nuestra misión será tomar el control de la hermosa Nova para evitar el dominio de la galaxia a manos de un complot interestelar.





La animación con que ha sido dotado nuestro protagonista es todo un prodigio en PlayStation 2



50 Cent. es toda una celebridad del rap en EE.UU.

PLAYSTATION 2 - PSP

50 CENT.: BULLETPROOF

El rap regresa a PlayStation 2

Uno de los raperos más aclamados de EE.UU. por su matiz polémico y provocador ya dispone de su propio videojuego. Siguiendo los pasos de otras estrellas del género como *Snopp Dog* (*Fear & Respect*), **Vivendi** va a apostar fuerte por este desconocido rapero en nuestro país perteneciente a la escuela de *Eminem* y Cía. Con una película por estrenar y una particular biografía a sus espaldas, ***50 Cent.*** protagoniza un juego de acción en tercera persona que toma elementos de *GTA* personalizándolos a las características y mundo de este peculiar personaje. Desbloquear *videoclips* o escuchar su discografía en el transcurso de las misiones son algunos de sus alicientes. También en **PSP**.



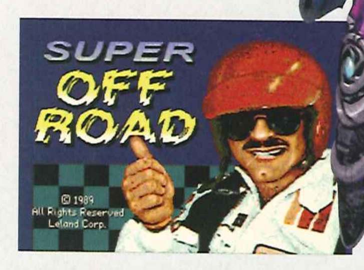
El stand de Midway estaba situado justo antes de la entrada al descomunal West Hall, con una gran variedad de títulos de los que ya habíamos visto un avance en el Gamers Day en Las Vegas



PLAYSTATION 2

MIDWAY ARCADE TREASURES 3

La tercera entrega del recopilatorio estrella de **Midway** nos trae ocho títulos motorizados, con los que recordaremos los mejores ejemplos de conducción de las dos últimas décadas.



PLAYSTATION 2

GAUNTLET SEVEN SORROWS

El mítico juego multijugador regresa a lo grande en su veinte aniversario

Y es que John Romero y Josh Sawyer, maestros y veteranos del PC con títulos como Quake o Doom a sus espaladas se están encargando de trasladar toda la magia y acción que nos sorprendió por primera vez en 1985. Batallas multijugador, elementos de RPG y acción, mucha acción, nos esperan este invierno en PlayStation 2.

PLAYSTATION 2

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Este *spin off* de la sangrienta saga de **Midway** esconde un espectacular *arcade* 3D donde podremos ejecutar los mismos movimientos que en el *beat'em-up* de la compañía, *fatalities* y *combos* incluidos.



PLAYSTATION 2

THE SUFFERING TIES THAT BIND

Torque regresa a los infiernos

Surreal Software, en colaboración con la compañía Stan Winston Studios (Terminator 2) nos devuelve al infierno personal de Torque en un juego con un apartado gráfico y sonoro dignos de especial mención. El apartado jugable ha sido igualmente mejorado, con más acción y un toque de aventura.





PLAYSTATION 2

L.A. RUSH

El espíritu «Driver» llega a L.A.

Aunque bien es cierto que tras jugar durante unos minutos a la creación de **Midway** San Diego nuestro concepto del título da un giro bastante notable. Recorre cinco áreas de Los Ángeles mientras persigues, te hostigan y realizas todo tipo de misiones en un *tuneado* e impresionante coche.

HIP

Hip presentó dos títulos aterradores, llenando un poco el vacío de Survival Horror reinante en la feria. Prepárate para sentir miedo de verdad...



Tendremos que hacer frente a todo tipo de monstruos y criaturas

PLAYSTATION 2

CALL OF CTHULHU DESTINY'S END

Basado en un relato de H.P. Lovecraft, ***COD:DE*** nos sumerge en una tenebrosa noche a la que dos jóvenes tendrán que sobrevivir tras sufrir un accidente. Una licencia que está plasmándose cuidadosamente con vistas al verano del año que viene.



PLAYSTATION 2

CITY OF THE DEAD

Este *Survival Horror* en primera persona cuenta con la colaboración del director de cine George A. Romero y el actor Tom Savini (el pastor de *Abierto Hasta El Amanecer*) para crear un juego donde podrás jugar sólo o hasta con 3 personas, en modo On-line o multijugador. Sobrevivir en una desierta isla repleta de zombis será la misión principal.


PlayStation®2
INCLUYE FUNCIONES ONLINE
F1 05
Formula 1
ALONSO
3+
www.pegi.info
Cómo ser Fernando Alonso:
OPCIÓN A: Arranca esta página. Pégatela a la cara con el rostro de Fernando hacia afuera. Mira por los agujeros.
OPCIÓN B: Juega a Fórmula One 2005. El único juego oficial del Mundial de Fórmula 1 que incluye a Fernando Alonso en la actual temporada.
PlayStation®2
www.playstation-f1.com



POR DANI3PO

Este mes todo el panorama internacional, incluido Japón, se encuentra dominado por el E3. Sin embargo, hemos rescatado algunas novedades allí presentadas que merecen la pena ser destacadas, ya sea por su calidad, originalidad o importancia.

Entre los entornos abundan los cerezos en flor, los palacios de madera y demás elementos arquitectónicos y paisajísticos típicos del Japón oriental

GENJI

ACCIÓN AL MÁS PURO ESTILO ORIENTAL

Yoshiki Okamoto es una de las figuras más respetadas e importantes dentro del desarrollo de videojuegos. Ha sido el responsable de obras de la talla de *Street Fighter 2, Resident Evil* o *Devil May Cry*. Recientemente abandonó **Capcom** y fundó su propio estudio, **Game Republic**. El primer proyecto fruto de esta nueva aventura es Genji, juego que será conocido en nuestro país con el subtítulo de *The Legend Begins*, lo que nos hace pensar que será el inicio de una saga. Basado en un ancestral cuento japonés, este título nos cuenta la historia de Genkuro Yoshitsune, un héroe medieval que junto con su compañero el monje Benkei (al que también podremos controlar en determinados momentos) deberá luchar contra un señor de la guerra para devolver al poder a la dinastía que da nombre al juego. A medio camino entre *Onimusha* y *Dynasty Warriors*, los programadores se han inspirado en filmes como *Tigre y Dragón* o *La Casa De Las Dagas Voladoras* para recrear esos combates llenos de belleza, refinada acción y recargada coreografía. El protagonista explorará preciosos entornos orientales mientras acaba con los enemigos, humanos o no. Podremos efectuar todo tipo de estilizados movimientos, *combos*, golpes especiales e incluso contaremos con la posibilidad de ralentizar el tiempo a nuestro alrededor, con lo que nos anticiparemos a los enemigos. Un juego espectacular que verá la luz en nuestro país dentro de no demasiado tiempo.

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: GAME REPUBLIC
GÉNERO: ACCIÓN
LANZAMIENTO: 30 JUNIO 2005

«NOS ENCONTRAMOS ANTE LA PRIMERA PRODUCCIÓN DEL ESTUDIO GAME REPUBLIC»



ENEMIGOS DE LEYENDA

La ambientación mítico-medieval de Genji ha permitido a los programadores incluir todo tipo de bestias mitológicas en el juego. Dragones, grifos, espectros y demás elementos que estamos acostumbrados a ver en las películas que últimamente asaltan nuestros cines. Los combates contra ellos, especialmente si se trata de enemigos finales, son todo un espectáculo de belleza. Pero también nos encontraremos diestros espadachines que pondrán a prueba nuestro dominio de la *katana* y las demás armas que podremos manejar en el juego.

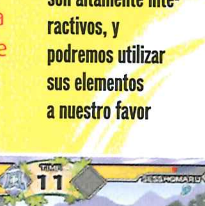
OTROS TÍTULOS

INUYASHA: FEUDAL COMBAT

BANDAI SIGUE APROVECHANDO LAS LICENCIAS

COMPAÑÍA: BANDAI
DESARROLLADOR: VIZ MEDIA
GÉNERO: BEAT'EM-UP
LANZAMIENTO: 16 JUNIO 2005

A los *Dragon Ball, Naruto, One Piece* y demás viene a sumarse ahora un nuevo título basado también en una serie de *anime*, que se emite actualmente en cadenas locales de nuestro país. La creadora de la inolvidable *Ranma 1/2* da vida a estos personajes de la era feudal de Japón que luchan y se divierten a partes iguales. El juego en sí es un *beat'em-up* en el que formaremos una pareja de luchadores a elegir entre 14 personajes de la serie mientras vamos enfrentándonos al resto y siendo testigos de la línea argumental. Su calidad está fuera de toda duda, y es que parece que al fin **Bandai** ha aprendido a hacer las cosas bien.



Los escenarios son altamente interactivos, y podremos utilizar sus elementos a nuestro favor

KAGERO II: DARK ILLUSION

DEFIENDE TU CASTILLO POR TODOS LOS MEDIOS



COMPAÑÍA: TECMO
DESARROLLADOR: TECMO
GÉNERO: AVENTURA
LANZAMIENTO: 30 JUNIO 2005

Aunque llegará a Occidente bajo el nombre de *Trapt*, nos encontramos ante la última entrega de una original saga. El objetivo permanece inalterable. Deberemos impedir que todo tipo de individuos conquisten el lugar donde habitamos. Para lograrlo no deberemos enfrentarnos a ellos directamente, sino que lo más aconsejable será utilizar el variado catálogo de trampas (de lo más ingeniosas y retorcidas) con el que contaremos. Nosotros elegiremos su emplazamiento, y tan sólo nos tocará esperar a que algún incauto caiga en ellas para reclamar su alma, algo que nos permitirá ir avanzando en el juego y hacernos con nuevos ingenios con los que «recibir» a nuestros visitantes. Esperemos que no se olviden de Europa esta vez.

«LLENA DE TRAMPAS TU CASTILLO PARA RECIBIR A LOS VISITANTES»

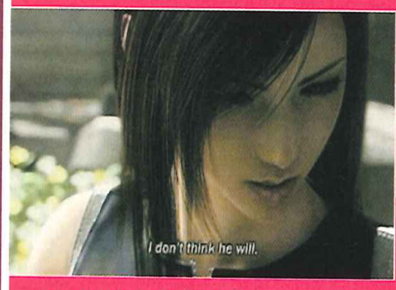


JAPÓN



VUELVEN LOS DRAGONES

A pesar de que no fue anunciado su lanzamiento en Occidente en el pasado E3, cuando leáis estas líneas ya estará disponible en Japón la segunda entrega de *Drakengard* (*Drag-on Dragoon 2*).



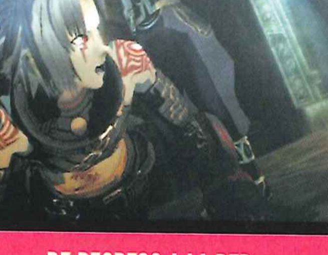
LOS NIÑOS DEL ADVIENTO

Por fin hay fecha definitiva para el lanzamiento (de momento sólo en DVD) del filme de animación *Final Fantasy VII: Advent Children*. Será el 14 de septiembre en Japón y EE.UU.



OTRA SAGA GENIAL

La tercera entrega de *Grandia*, el esperado RPG de **Game Arts** (que por primera vez publica **Square Enix**) verá la luz en Japón el próximo 4 de agosto.



DE REGRESO A LA RED

El año que viene **Bandai** recuperará una de sus series más populares dentro de los RPG. Se trata de *.Hack//G.U.* y contará con una nueva historia.

DESTROY ALL HUMANS!

UN PASO GIGANTE PARA LA HUMANIDAD

LA DESTRUCCIÓN COMIENZA EL 24 DE JUNIO
DESTROYALLHUMANSGAME.COM

¡HIPNOTIZA!

¡VAPORIZA!

¡ATERRORIZA!





PlayStation 2







www.thq.com

TAMBIÉN DISPONIBLE PARA MÓVIL.



KILLER7

El esperado título de Capcom nos pone en la piel de siete asesinos diferentes encerrados en la mente de un solo hombre.



RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

El T-Virus alcanza el Zoo de Raccoon City en el primer Resident Evil On-Line que llega a Europa. Prepárate para una experiencia aterradora...



DEAD TO RIGHTS 2

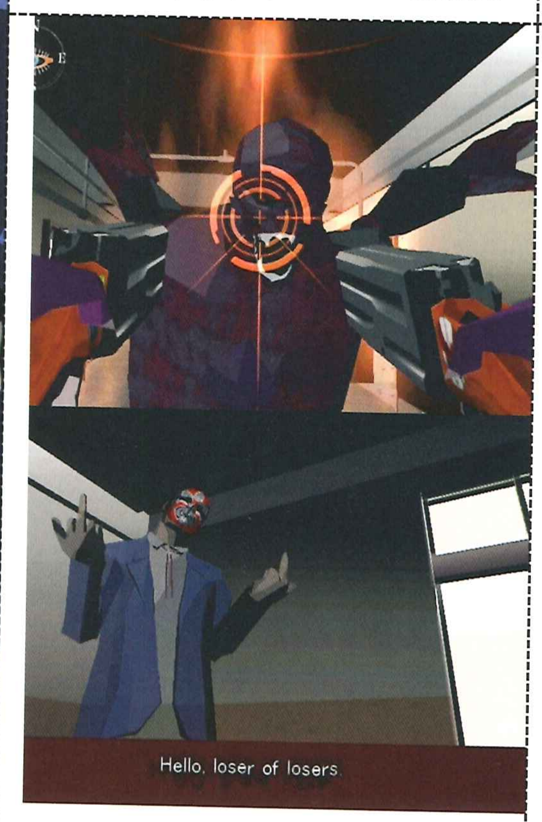
Continúa el festival de tiroteos, bullet time y mamporros en esta secuela de Dead To Rights, aún mas espectacular y difícil que el original.

KILLER7

Siete asesinos para salvar el mundo

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: GRASSHOPPER MANUFACTURE
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: SURVIVAL HORROR
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: 15 JULIO 2005

Tras meses de espera, por fin cae en nuestras manos la primera *beta* jugable de ***killer7*** para **PS2**. Ya estábamos familiarizados con sus característicos personajes y su particular estética pero a lo que cuesta un poco más acostumbrarse en la primera toma de contacto es a su innovador control. Aunque al principio se nos vaya alguna vez el pulgar izquierdo hacia los *pads*, lo cierto es que para avanzar lo único que hay que hacer es mantener presionado el botón X. Al llegar a una bifurcación, la pantalla se fragmentará como un cristal roto y será el momento de recurrir al *joystick* analógico para elegir la dirección en que queremos avanzar. El sonido será un elemento fundamental en este juego porque una risa burlona será lo



Algunos fantasmas te darán pistas sobre lo que debes hacer pero no siempre serán gratis

único que delate la presencia de los *Heaven Smile* (unas horribles criaturas de colores chillones que nos atacarán incansablemente). Una vez oigamos la carcajada, será el momento de sacar el arma y pasar al modo en primera persona con el R1 y escanear la zona para hacer visibles a los enemigos con R2, sin olvidarnos de disparar en cuanto se pongan a tiro. A medida que vayamos eliminando *Heaven Smile*, iremos acumulando dos tipos diferentes de sangre: una nos servirá para recuperar salud y ejecutar los movimientos especiales de cada asesino y, con la otra, podremos fabricar sérum que nos servirá para ir mejorando las diferentes características de los distintos personajes como su velocidad, potencia o puntería. De esta manera, aunque contemos con siete personajes (seis, si limitamos a Garcian a recuperar los cuerpos de las personalidades caídas), lo más normal será elegir a nuestro preferido e ir mejorando sus habilidades, reservando al resto para los momentos en que necesitemos alguna de sus habilidades específicas como derribar barreras, forzar cerraduras, burlar sensores... En cuanto al argumento, está cargado de tramas políticas y de venganzas personales y es tan (pretendidamente) enrevesado que la mayor parte del tiempo no sabremos muy bien qué está pasando. Esto no nos impedirá progresar porque el objetivo en cada misión siempre está muy claro. Para tratar de clarificar un poco la historia y ayudarnos frente a *puzzles* y enemigos, contaremos con los consejos y sugerencias de diferentes fantasmas de aspecto estrafalario y extraña manera de hablar. Pese a todo, no es un juego con dificultad frustrante ya que contaremos con munición infinita y el juego sólo terminará cuando Garcian perezca. Eso sí, los más experimentados tampoco se aburrirán con él porque se ha incluido otra modalidad pensando en ellos en el que contamos con menos pistas y enemigos más agresivos y difíciles de liquidar. En definitiva, pese a lo extraño que resulta en un primer momento y carezca de la angustiosa atmósfera de otros *Survival Horror*, ***killer7*** no defrauda y mantiene en alza todos los elementos que lo han hecho diferente desde los primeros tráilers. ■ ***Supernena***

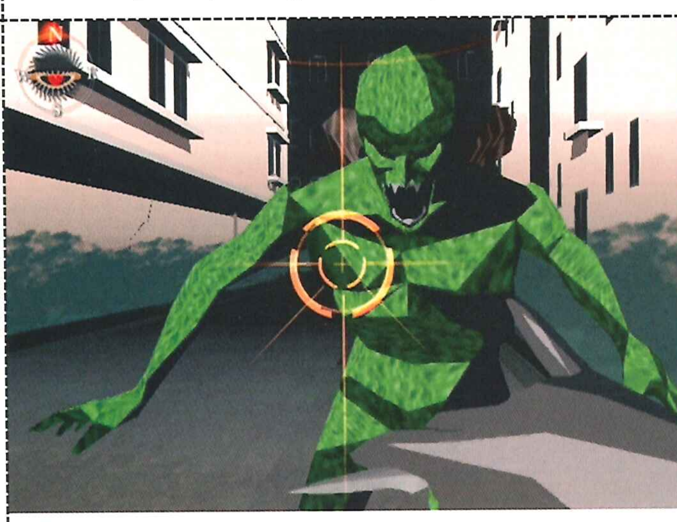
ON
Que Capcom se atreva a hacer una apuesta arriesgada con un título totalmente novedoso tanto en estética como en control y argumento

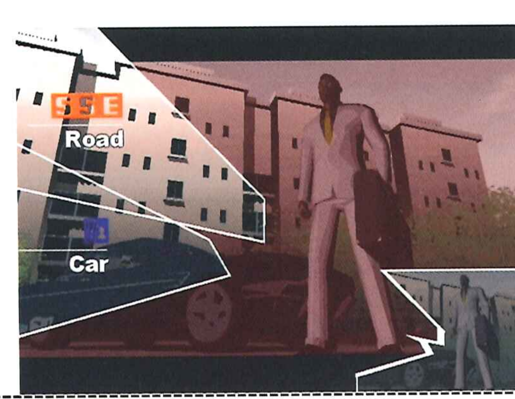
OFF
Algunas imprecisiones gráficas así como la excesiva dependencia del mapa y los puntos cardinales para orientarse en algunos escenarios

LA HABITACIÓN

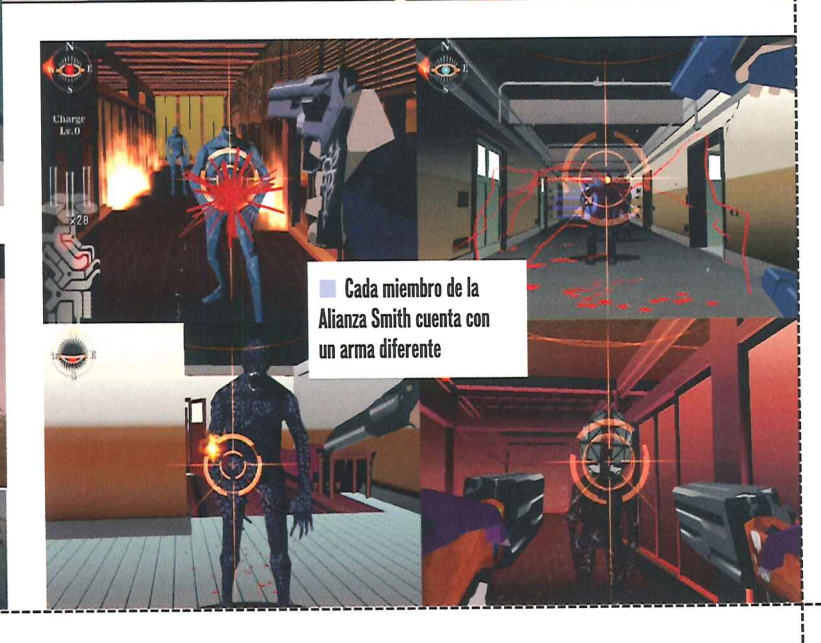
La Habitación de Harman es el único lugar donde podrás guardar la partida (siempre que Samantha esté vestida de asistenta), hacer sérum y mejorar las capacidades de tus personajes o revivir a las personalidades recuperadas por Garcian.



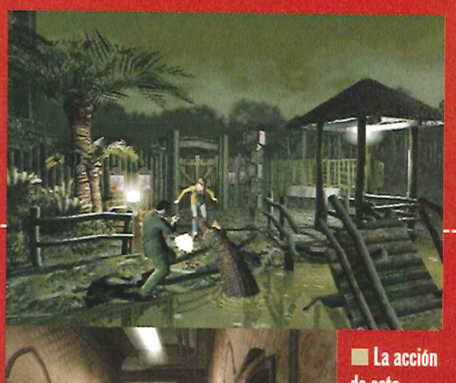




■ **Al llegar a una intersección, la pantalla se fragmenta como un cristal roto para mostrar los diferentes caminos y sus puntos cardinales**



■ **Cada miembro de la Alianza Smith cuenta con un arma diferente**



La acción de esta segunda parte será demoledora

EL ZOO

En el parque zoológico de *Raccoon City* es dónde vamos a vivir algunas de las experiencias más escalofriantes de *Resident Evil Outbreak File#2*. Las criaturas, como el elefante zombi, uno de los platos fuertes de la aventura, hacen que este título merezca la pena.





Los ocho protagonistas de la primera entrega repiten de nuevo

ON
La calidad gráfica que ha conseguido el equipo de desarrollo del juego sigue estando a la altura de otros capítulos de la saga Resident Evil

OFF
No parece que se hayan solucionado los aspectos más criticables de la versión americana y japonesa a la hora de jugar en red con otros usuarios

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2005

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE#2

Un nuevo interludio antes del plato fuerte de la saga

La espera hasta que finalmente llegue a nuestras fronteras *Resident Evil 4* para **PlayStation 2** se está haciendo larga. En el compás de espera, **Capcom** vuelve a colocar un nuevo producto On-line basado en su terrorífica franquicia. Aunque en Europa será el primer *Resident Evil* al que podamos jugar a través de Internet, ya que el primer *RE Outbreak* supuso un fiasco para los seguidores de la saga, sobre todo teniendo en cuenta que su gracia residía en la posibilidad de compartir la experiencia de sobrevivir a una ciudad infestada de zombis junto a otros humanos «reales». Semejante fiasco ha sido remediado con ***Resident Evil Outbreak File#2***, ya que **Capcom** ha confirmado que tendrá opción de juego On-line al igual que otro título de la compañía, *Monster Hunter*. Una vez dicho esto, hay que reconocer que los creadores del juego también nos dejan un maravilloso tratamiento del entorno gráfico para ensalzar los dramáticos acontecimientos que se viven durante la aventura en *Raccoon City*. Escenarios como el zoológico, con criaturas tan aberrantes como un elefante que ha sucumbido al T-Virus. Aunque este emplazamiento nos reserva algunos de los momentos más espectaculares, la recreación de personajes y las mejoras acometidas en sus comportamientos prometen que se han subsanado los aspectos más flojos del primer *Resident Evil Outbreak*. Algo parecido sucede con los tiempos de carga. Desde luego, aquí no podéis esperar encontrar un *Resident Evil* de pura cepa, pero la huida de *Raccoon City* puede resultar divertida si se coincide con jugadores competentes y se tiene una buena conexión. ■ ***R. Dreamer***

«CAPCOM CONFIRMA QUE EL JUEGO SERÁ ON-LINE EN EUROPA»



n-gage.com/es
Glimmerati,
la carrera de tu vida.
Coches de lujo, fiestas exclusivas y supermodelos impresionantes. Tendrás que controlarlo todo para formar parte de nuestro exclusivo club. Glimmerati. Prepárate para la carrera de tu vida.
Consola Multijugador
Teléfono móvil
Reproducción vídeo / audio
N·GAGE
NOKIA
anyone anywhere
The gamer's phone
12+
www.pegi.info
N·GAGE ARENA
NOKIA
glimmerati.com

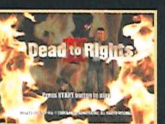

VIDEO JUEGOS
envia JAVA47 un espacio y codigo de tu juego al 7808
O SI LO PREFIERES PUEDES LLAMAR AL 806 41 69 96
BUSCAJUEGOS
envia JAVA47 + espacio + categoría deseada al 7808
NUEVOS
DONDE Y CUANDO QUIERAS
+ JUEGOS
SI DUDAS ESTAMOS EN JUEGOSJAVA@HOTMAIL.COM
TOP
1013 1180 1410 1833 1836 1323 1011 1562 1301 1321 1651 1090 1350 1329 1710 1604 1704
1860 1654 1576 1418 1653 1847
1230 1320 1281 1018 1012 1564 1233 1229 1505 1089 1326 1232 2052 2053 1324 1561 1322 1181
ESPECIAL APLICACIONES
SÁCALE EL MAYOR PARTIDO A TU MÓVIL
¡¡¡CHATEA DÓNDE Y CÓMO QUIERAS!!!
MESSENGER PARA MOVILES
¡¡¡TU MESSENGER EN TU MÓVIL... DESCARGATELO Y CHATEA!!!
ENVIA JAVA33 + ESPACIO + 2269 AL 7808
¡¡¡sólo tienes que descargártelo y comenzar a chatear!!!
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS DE MESSENGER EN TU MÓVIL!!!
MENUS PARA MOVILES
2607
Coches – 2223
Carreras – 2114
Bebés – 2225
Exótico – 2117
Osos – 2122
Duende travieso – 2120
Bruja – 2116
Flores – 2594
Helados – 2125
GalaxiA – 2121
Perros – 2113
Gatos – 2254
Delfines – 2131
PARA QUE TENGAS A LA VISTA LO QUE + TE GUSTA
¡¡¡PERSONALIZA TU MÓVIL!!
monos 2130
ENVIA TEMA7 + ESPACIO + CÓDIGO TEMA AL 7494
(ej. tema7 2120 si quieres llenar tu móvil de duendes y gnomos")
JUEGA CON TU CÁMARA
envía PLAY11 un espacio y codigo de tu juego al 7494
O SI LO PREFIERES PUEDES LLAMAR AL 806 41 69 96
cod 2101
Usando la cámara de tu teléfono móvil descubrirás que hay peligrosos virus a tu alrededor. ¡Mueve tu teléfono para atraer los virus hacia el punto de mira - entonces dispara!
COMPATIBLES nokia 3650 6600 7650 siemens sx1
cod 2100
¡Hay mosquitos por todas partes! Utiliza la cámara fotográfica de tu móvil para eliminarlos a todos antes de que acaben con tu sangre!
COMPATIBLES nokia 3650 6600 7650
cod 2239
Edita y transforma tus fotos con este divertido editor que te ofrece un mundo de diversión delante de tus ojos.
COMPATIBLES nokia 3650 3660 6600 7610 7650 N-Gage
cod 2704
El objetivo del juego es disparar a tantos pollos como puedas. Además podrás disparar a objetos especiales que te proporcionaran puntos adicionales.
COMPATIBLES nokia 3650 6600 7650 siemens sx1
cod 2230
Haz bailar a tu familia o tus amigos en tu móvil, nunca has visto nada igual!! Ajusta la forma de la silueta en la pantalla haciendola coincidir con la cara o cuerpo de la persona que quieras para convertirlo en un dancer.
COMPATIBLES nokia 3650 3660 6600 7610 7650
cod 2231
Divertido programa para manipular imágenes en su teléfono móvil.Hay 3 herramientas para manipular: bloater, pucker y move para distorsionar las imágenes!!!
COMPATIBLES nokia 3650 3660 6600 7610 7650
MÁS PEDIDOS
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee Sms
77223 Formula 1
77287 Coge el telefono que esta sonando Pantoja P R
77166 Doctor Maligno Austin Powers
77339 Tienes un mensaje nuevoooooooo Divertido
77148 Te llama la guardia civil Chiquito
77010 Gemidos 2
77048 Sirena de policia
77075 Gallo
77098 Perro gruñiendo y ladrando
77116 R2D2 Star Wars
77121 Es tu jefe no lo cojas Frase
77419 Por dios trata de cogerlo Luis Moya
77254 Si sueno pues me coges... Movil
77450 Coge el telefonooooo Pedro Reyes
77451 Soy yo el movil Pedro Reyes
77636 Es increible que te suene el móvil David Bisbal
TOP SONIBROMAS
77247 Un poquito de por favor Portero
77176 Españoles Franco ha muerto Frase
77435 Osea te cojo el telefono Superpija de la muerte
77178 Cuñaaaaao El risitas
77123 Que alguien me coja! Frase
77002 Grito de Tarzan
77594 Avanti Chiquito de la calzada
77018 Teléfono antiguo
77147 A tomar una copita Chiquito
77045 Harley Davidson
77481 Coge ya el móvil! Paleto
77761 Rompo camaras y micros Julian Muñoz
77762 Como el luisma no se entera Luisma (Aida)
77763 Que pasa nen? Makinero
77764 Soy Palomino te digo Xiu xiu Palomino
77765 Presidente de la comunidad Sr. Cuesta
77786 Que pasa neeeeeeeeeeng! El Neng
77787 El Luisma? no aqui no es...te equivocas El Luisma
NOVEDADES
77888 El Barcelona vuelve a ser campeón
77889 Mohamed coge el teléfono pronto!
77890 Mohamed coge el teléfono!!
77891 Cogéme la llamada no me rompás las bolas
77892 Cogéme el telefono que soy psicólogo
77893 Cogéme el telefono Freud!
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde
77895 Esta sonando el monomovil payo!
77896 Coge el telefono que me llevan preso
77897 Coge el telefono Chinlú!
ÚSALOS COMO TONOS DE LLAMADA
TÚ MÓVIL HABLARÁ CUANDO TE LLAMEN
SONIBROMAS Y MP3
ENVÍA POL48 + ESPACIO + CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7808
Y SI TU CÓDIGO ES NUMÉRICO TAMBIÉN PUEDES PEDIRLOS EN EL 806 41 69 90
LAS VOCES DE LA GENTE DE MODA EN TU MÓVIL
torrente Torrente Imitación
boris Boris Imitación
risa Carcajada Hombre riendo
pocholo Pocholo Imitación
77196 Tienes un mensaje nuevo Frase
77143 Descuelga cobarde Chiquito de la calzada
risita Cuñaaaaao El Risitas
77650 Cerco policial Gracioso
77256 Uuu que es eto? Mensaje nuevo gitano
papuchi Papuchi Imitación
77188 Arranca llevo manos libres! Frase
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas Carlos Yoyas
77484 Estan llamando a nuestro móvil Marines
77129 Uajajajaja Shin Chan
77266 Yabadabadoo Los picapiedra
77194 Aqui llega torrente Torrente
77472 Que soy el telefono cogerme! Divertido
77222 Pedos y eruptos Divertido
77407 Descuelga el telefono cuñaaaoooo Risitas
77639 Ir para nada es tonteria.. Cruz y raya
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos Barragan
77334 Grito de Tarzan Tarzan
77257 Manolo cabeza webo Manolo cabeza webo
77420 Trata de arrancarlo Carlos Luis Moya
77128 Vaa tia vaa Shin Chan
77452 Po favó coge el telefono Pedro Reyes
aznar Aznar Imitación
77421 Arrás aprieta tecla 1 arrás Luis Moya
77479 Risa bebe Divertido
77328 Vayase señor cuesta Aqui no hay quien viva
MP3 SONIDOS REALES
77259 Esta sonando mi telefono
77119 Bebe gracioso
77005 Sonido THX
77000 20th Century Fox
77117 Musica del No-do
77105 Toque militar
77224 El bueno, el malo y el feo
77063 Burro
77217 Gatito
77068 Chimpance excitado
77058 Pedo
77064 Caballo relinchando
77038 Pistola 9 mm
77114 Vacas
77019 Aplausos
77151 Imitando sonido movil
77047 Sirena de barco
77052 Erupto bruto
77091 Risa de Thriller
cristal Cristal que se rompe
77074 Gallo cacareando
77006 Gemidos
77118 Tirando de la cadena del vater
77016 Codigo morse
77093 Lobo
77062 Buho
radio Tuning radio
77078 Gato maullando
77036 Tormenta
77096 Leon rugiendo

Desde el principio tendrás acceso a un Tutorial que explica todos los movimientos de Jack Slater

DEAD TO RIGHTS 2

Jack Slater vuelve a la acción al estilo de The Matrix

La revolución audiovisual de la saga *The Matrix* sigue dando ideas a los programadores de videojuegos: desde el primer *Max Payne*, el *Bullet Time* ha llevado la acción a un nuevo nivel en títulos como *Midnight Club 2* y *3* y, lógicamente, *Enter The Matrix*. Como ya sucedía en la primera entrega, el «Tiempo Bala» es el núcleo jugable de ***Dead To Rights 2*** mientras se alternan niveles de *shooter* en tercera persona y otros de lucha al más puro estilo *Final Fight* pero en 3D (que ahora son más variados con el uso de armas blancas de todo tipo). **Widescreen Games**, artífices de esta secuela de *Dead To Rights*, ha incluido todos los elementos de la primera entrega y ha potenciado elementos como los desarmes, que ahora son más, y mucho más espectaculares. También ha mejorado el control de Jack, aunque el movimiento de la cámara es algo lento, y la dificultad general del juego, que en las primeras partidas resultará excesivamente alta y será indispensable encontrar los *medi-kits* ocultos para avanzar. Junto al *Bullet Time*, mucho más espectacular que en el primer *Dead To Rights*, Jack también tendrá la ayuda de su fiel compañero Shadow, que en esta nueva entrega puede aparecer en los niveles *beat'em-up* (en los que podrá traernos las armas de los enemigos). Con un apartado gráfico gobernado por el espectacular *Bullet Time* y una jugabilidad simple y directa, ***DTR2*** promete diversión y espectacularidad a partes iguales, aunque los jugadores que busquen profundidad en su desarrollo quedarán decepcionados. ***Doc***



COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: WIDESCREEN GAMES
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2005

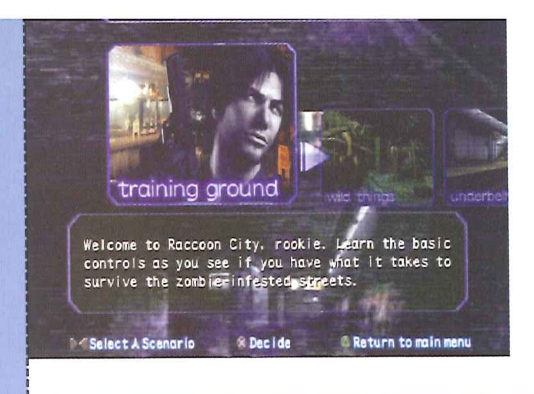
«EL BULLET TIME PROTAGONIZA LAS MEJORES ESCENAS DEL JUEGO»

ON
El genial efecto del Bullet Time es muy vistoso. Además, el título de Widescreen Games ofrece acción continua, pura y dura

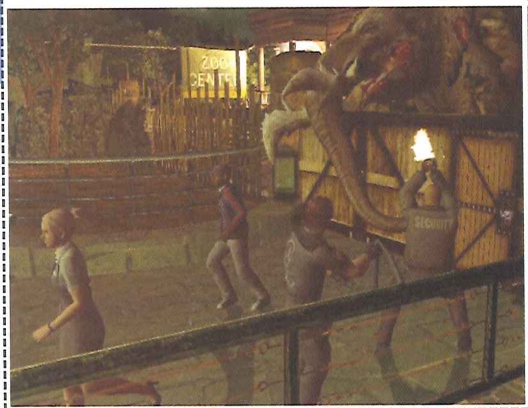
OFF
Su desarrollo puede resultar excesivamente simple y demasiado repetitivo. El movimiento de la cámara es muy lento




BMT 2
Truck Me
HARDER
NOV
94
CAMIONES, CARRERAS
Y CURVAS
XBOX
PlayStation 2
16+
www.pegi.info
XBOX
PlayStation 2
eutechnyx
EMPIRE
INTERACTIVE
Virgin
PLAY
www.virginplay.es









RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

El RE On-line llega al fin a Europa

Cuando medio mundo jugaba On-line con *RE Outbreak*, los europeos tuvimos que conformarnos con una versión sin el modo cooperativo a través de Internet, algo que al fin será incorporado para los territorios PAL con la segunda entrega de la saga: ***File #2***. Junto a la importantísima novedad de poder jugar a través de la red con otras tres personas más, con las que podremos compartir objetos y misiones, ***File #2*** presenta un motor gráfico mejorado con respecto a la primera entrega, repleto de detalle y generado en tiempo real (no tiene gráficos pre-renderizados) y elementos jugables que hacen la experiencia cooperativa aún más profunda que en el primer *RE Outbreak*. Ahora podrás apuntar a los enemigos mientras te mueves y, en el caso de estar malherido, podrás recoger objetos mientras te arrastras (siempre y cuando estén al mismo nivel que tú). La comunicación con los demás jugadores, pese a que se seguirá haciendo mediante el *DualShock 2*, tendrá en ***File #2*** nuevos matices: podremos pedir perdón con una de las direcciones del *stick* analógico derecho, hacer comentarios sobre alguna página del archivo (para descubrir algunas pistas) y decir en voz alta la sala que tengas centrada en el mapa. Entre ***Resident Evil Outbreak File #2*** y Monster *Hunter*, **Capcom** promete tener entretenidos a los aficionados al juego en red durante mucho tiempo. ■ ***Doc***





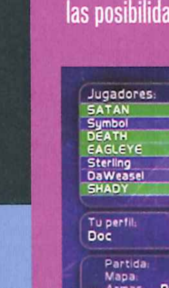
PERIFÉRICOS UTILIZABLES: -
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 4
MODALIDADES ON-LINE: 1

ON
Al fin, la saga de Survival Horror podrá jugarse en toda europa a través de Internet. Las nuevas posibilidades lo hacen más jugable que R.E.O.

OFF
Al igual que en la primera entrega, los niveles del juego están divididos en diferentes fases, todas accesibles desde el comienzo de la partida

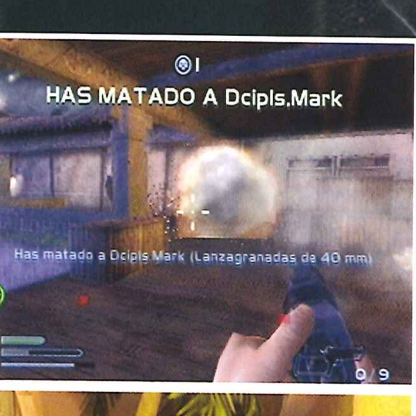
LOBBY

Swordfish ha ideado un sistema simple e intuitivo para movernos por el *lobby* de juego. De la forma más sencilla, podremos entrar en partidas, crear otras nuevas, comunicarnos con los demás jugadores del *lobby*, modificar nuestro perfil o las posibilidades de la partida...



ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red







COLDWINTER

La maravilla de SwordFish muestra su potencial On-line

El *shooter* de la temporada regresa fugazmente a nuestras páginas para demostrar que su modalidad On-line es equiparable en calidad y diversión a su trepidante modo Historia. El cuidado con el que se han diseñado las opciones On-line de ***ColdWinter*** es comparable al de sus modos Off-line; desde sus modos de juego hasta el suave y rápido protocolo de comunicación en red, todo parece inmejorable. **Swordfish** ha dotado al juego de un sistema de creación y unión a partidas increíblemente sencillo e intuitivo, así como un desarrollo simple y directo, totalmente libre de *lags*, en cualquiera de sus doce escenarios y seis modalidades de juego. Dichas variantes son Combate (*DeathMatch*); Rey de la Colina (como Dominación pero sin tiempo de posesión); Bandera (parecido al clásico *CTF* pero se puntúa por tiempo de posesión); Dominación (como en *UT*); Último hombre en pie (*DeathMatch* con *respawns* limitados) y por último Cabezas (localiza y lleva encima la cabeza el mayor tiempo posible). Si el modo Historia de ***ColdWinter*** ya lo alzó como uno de los grandes *shooter* para **PS2**, sus opciones On-line lo convierten en compra obligada para los aficionados al género. ■ ***Doc***

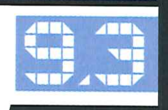
ON-LINE

PUNTUACION OFICIAL

9.3

CONCLUSIÓN: El divertido modo Historia de Cold-Winter se complementa con una serie de modos On-line divertidos y directos, gestionados por unas inmejorables rutinas de red y con un aspecto gráfico que pocos títulos de PS2 pueden igualar.

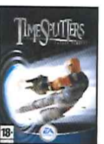
PlayStation 2



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET USB
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 1-8
MODALIDADES ON-LINE: 6

TOP ON-LINE

Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad





TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO
COMPAÑÍA: EA GAMES
MODO ON-LINE INCLUIDO





COLDWINTER
COMPAÑÍA: VIVENDI UNIVERSAL
MODO ON-LINE INCLUIDO





KILLZONE
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO





MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
COMPAÑÍA: ROCKSTAR
MODO ON-LINE INCLUIDO





SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
COMPAÑÍA: UBISOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

http://www.playstation-e3.com

Sony ha puesto a disposición de todos los internautas una completísima página con las novedades de **PS2** y **PSP** presentadas en el **E3**, fotos, imágenes de **PlayStation 3**, etc.





F1 2005

La temporada de Fórmula Uno está que arde y los triunfos de Fernando Alonso hacen historia. Ponte en la piel del asturiano y hazte con el Campeonato Mundial en el nuevo simulador de Sony C.E.



TEKKEN 5

Por fin tenemos entre manos la última entrega del arcade de lucha más popular de los últimos tiempos. Tres nuevos personajes, nuevos modos de juego y un espectacular apartado gráfico son sus bazas. 088



MEDAL OF HONOR: E.A.

La saga de shooters en primera persona de Electronic Arts presenta su tercer capítulo para PlayStation 2 trasladando la acción de nuevo al Viejo Continente y ofreciendo las batallas más épicas.. 092



BATMAN BEGINS

Coincidiendo con el estreno de la película, Electronic Arts nos hace experimentar los inicios del «Caballero de la Noche». Descubre cómo empezó todo en esta espectacular aventura de acción y sigilo. 096

MADAGASCAR.............100
KESSEN III....................101
DESTROY ALL HUMANS!.102
SHIN MEGAMI TENSEI:N.104
ALIEN HOMINID............106

«LA FIGURA DEL GENIAL FERNANDO ALONSO ES EL MEJOR RECLAMO POSIBLE PARA UN MAGNÍFICO FORMULA 1 05»

FORMULA 1 05

Lucha por el Campeonato con Alonso al volante

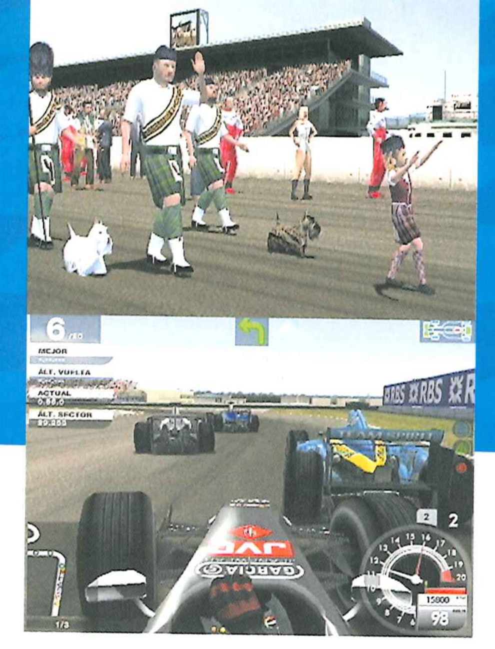
Libre de toda competencia directa en **PS2**, ***Formula 1 05*** es la referencia absoluta y obligada para cualquier aficionado a esta competición. Y visto el nivel de ventas que alcanzó la anterior entrega no cabe duda de que los seguidores son una auténtica legión. Está claro que buena parte del mérito es adjudicable al tirón popular del estelar Fernando Alonso, un piloto que arrastra a las masas como pocos deportistas han hecho jamás en este país. Pero sería injusto no reconocer las virtudes que adornan al programa de **Sony C.E.** Aunque muchos añoremos la sana rivalidad que durante años mantuvieron **Sony C.E.** y **Electronic Arts**, los primeros han demostrado, ya en solitario, una capacidad más que sobrada para recrear al milímetro cada detalle de la Fórmula 1. Para esta ocasión el programa llega perfectamente actualizado, con las escuderías renovadas y con el añadido del circuito de Estambul, que podremos recorrer por primera vez incluso antes de que se celebre el Gran Premio de Turquía, en agosto. En el modo Temporada se han reformado las clasificaciones para adaptarlas a la normativa actual (puesta en tela de juicio). Ahora hay dos sesiones cronometradas, una el sábado y otra el domingo justo antes de comenzar la carrera. En cambio, en Carrera Rápida podemos elegir la posición de salida, a diferencia del año pasado que nos mandaban directamente al último puesto de la parrilla. Cuando juguemos más allá del primer nivel de dificultad apreciaremos cómo merece la pena



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: STUDIO LIVERPOOL
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
CIRCUITOS: 19
PILOTOS: 20
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 347 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,99 €

http://www.ps2-f105.com

Los entornos de los circuitos tienen mayor profundidad y el asfalto está más trabajado



poder comenzar las carreras en buena posición. Pero si algo destaca en ***Formula 1 05*** es la clara intención de facilitar las cosas a los usuarios menos experimentados. Para ello han ampliado el número de ayudas de conducción, como la recuperación de trompos, que ahorra mucho tiempo cada vez que perdemos el control del monoplaza. Otras, como la protección frente a choques o la visualización de una línea de carrera virtual que marca la trayectoria idónea, pueden ser un buen apoyo. La vocación didáctica se completa con un novedoso Tutorial que, con la voz del propio Alonso, nos da una serie de lecciones y consejos relacionados con la técnica de conducción, la personalización del coche o la reglamentación y funcionamiento de la F1. Por supuesto que quien quiera dificultades las va a tener, porque para eso están los niveles de dificultad... Otra de las innovaciones son los *pit stop* interactivos, tan necesarios como decisivos. Pulsando diferentes botones aceleramos el proceso de repostaje y de cambio de neumáticos. La estrategia de entrada en *boxes* es también importante y podemos sacar ventaja si acertamos con el número de paradas y el momento de realizarlas. Además, el consumo de combustible puede ser real o escalado, dependiendo del número de vueltas que hayamos seleccionado. El apartado gráfico del juego ha progresado con la inclusión de secuencias en los momentos previos a las carreras. Por el *pit lane* veremos a los coches preparados para dar la vuelta de calentamiento junto a sus mecánicos y a las chicas del *paddock*. Y, dependiendo del país que acoja el Gran Premio, a diferentes personajes ataviados con la vestimenta tradicional del lugar. Las mejoras visuales no se quedan aquí. Hay



Se mantienen las cinco vistas del año pasado. A determinada velocidad la imagen se distorsiona en los bordes de la pantalla



TUTORIAL

Este año la colaboración de Fernando Alonso con ***Formula 1 05*** ha ido más allá del rodaje del anuncio. Asistimos a la grabación de su voz para un Tutorial que aparece por primera vez en el programa. En él recibiremos sobre todo lecciones de técnica de conducción y de personalización del coche. Elegir un régimen de marchas adecuado, saber ajustar adecuadamente el reparto de frenada o conocer los efectos de rectificar el sobreviraje son algunos ejemplos. También hay información acerca de banderas, sanciones y hasta un glosario de términos comúnmente empleados en este deporte.



EVOLUCIÓN: DEL R24 AL R25

Renovarse o morir, ese es el lema en la Fórmula Uno. El equipo de *Renault* ha puesto en las manos de Fernando Alonso un nuevo monoplaza. Las diferencias aerodinámicas entre el actual R25 (izquierda) y el R24 del año pasado (derecha) son notables.





EYETOY CAMEO

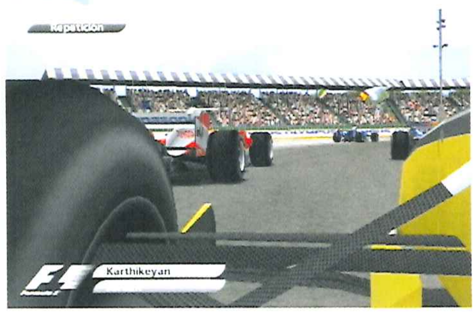
Si tienes una cámara *EyeToy*, colocar tu cara a un piloto será cuestión de minutos. Captura tu imagen de frente y de perfil, marca unos puntos de expresión y deja que la tecnología haga el resto.

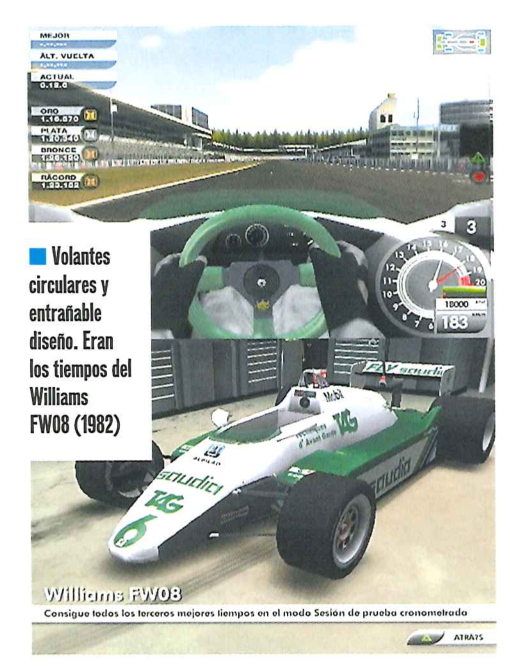




«ESTE AÑO DEBUTA EL CIRCUITO DE ESTAMBUL»







■ **Volantes circulares y entrañable diseño. Eran los tiempos del Williams FW08 (1982)**

nuevos efectos, como el humo blanco desprendido al bloquearse los frenos (el coche «se clava» si frenamos bruscamente) o el efecto de giro de los neumáticos. Para incrementar el realismo, cuando el coche alcanza gran velocidad, la imagen aparece distorsionada en los bordes de la pantalla. La lluvia tampoco está nada mal recreada (esas gotas salpicando la pantalla...), lo mismo que el movimiento de cabeza de los pilotos debido a la increíble fuerza de aceleración lateral en los giros, la llamada fuerza G. En cuanto al control, no encontraremos apenas diferencias con *F1 04*. Ágil y preciso pero con una suavidad quizá excesiva a la hora de frenar. No podemos olvidar las recompensas del programa. Hay coches clásicos, carreras de hace varios años y unos cuantos cascos que indican nuestro nivel en el modo Trayectoria. Su número es escaso y, lamentablemente, los coches desbloqueados sólo pueden utilizarse en Contrarreloj. Son monoplazas de finales de los 70 y de los 80, como los *Williams FW08* y *FW11* o el *Lotus 79*. El paso del tiempo los ha convertido en «dinosaurios» pero son carrocerías de gran belleza e innegable encanto. Por último, reseñar las mejoras en el modo Trayectoria, que incluso permite utilizar la cámara *EyeToy* para poner cara a nuestro piloto. Las opciones On-line redondean las capacidades de ***Formula 1 05***, un líder más sólido e indiscutible que nunca. ■ ***Molokai***



FORMULA 1 05

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Adaptable a las exigencias de expertos y de no iniciados.
[+] Perfecta actualización de cada apartado.
[+] Con EyeToy Cameo podrás poner tu rostro a los pilotos.
[-] No hay otros programas de F1 con los que comparar.

3+

9.3 **GRÁFICOS:** Dentro del elevado nivel general destaca el renovado asfalto y unos cuantos efectos de calidad. Nuevas secuencias.
9.0 **AUDIO:** Los locutores de Tele 5 , Antonio Lobato y Gonzalo Serrano, repiten en los comentarios. Alonso nos guiará en el Tutorial.
9.3 **JUGABILIDAD:** El control es casi igual al de la entrega anterior. Ahora las paradas en boxes son interactivas.
9.2 **DURACIÓN:** El modo Trayectoria ha mejorado. Son cinco duras temporadas en las que debemos demostrar nuestra valía.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Sony C.E. tiene la licencia oficial para esta competición en exclusiva, lo que coloca a F1 05 en una posición de total hegemonía. Hay unas cuantas novedades y mejoras, aunque ninguna marca excesivas diferencias con F1 04.

9.3 (SOBRE 10)



juego vídeo música foto

Resérvala ya.

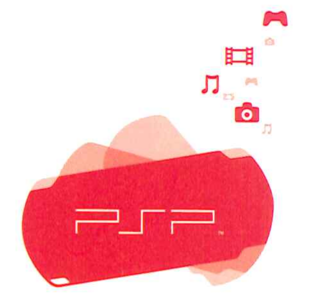
No te quedes sin ella

Reserva ya tu PSP™ (PlayStation® Portable) en tu establecimiento habitual del 22 de junio al 7 de agosto y podrás llevártela a casa el 1 de septiembre. Si lo haces, conseguirás un 25% de descuento en la compra conjunta de un juego de Sony Computer Entertainment y una película de Sony Pictures Home Entertainment.

Además si te registras en la página web www.reservatupsp.com puedes llevarte una película UMD Vídeo de Sony Pictures Home Entertainment y otros muchos regalos.

www.reservatupsp.com

Consulta las bases de esta promoción en www.reservatupsp.com



FERNANDO ALONSO

¡ENTREVISTA EXCLUSIVA!

Como viene siendo habitual, temporada tras temporada, el piloto asturiano presta su imagen al videojuego oficial del Campeonato Mundial de Fórmula Uno. Fuimos invitados por Sony C.E. al rodaje del anuncio donde tuvimos la oportunidad de volver a entrevistarle, y nos contó sus impresiones sobre el juego F1 05



POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA

En anteriores entrevistas nos comentaste que antes de entrar al Campeonato del Mundo de Fórmula 1 entrenabas con el juego de *Formula 1* en PlayStation. ¿Aún sigues haciéndolo con la misma intensidad?
Sigo disfrutando con los juegos de **PlayStation** de la misma forma que hace unos años. Antes de mi debut en la Fórmula 1, utilizaba el juego *Formula One* para familiarizarme con los circuitos. Ahora como piloto mucho más experimentado que entonces, conozco los circuitos de primera mano, pero sigo siendo fiel seguidor de la saga de *Formula One* año tras año, y aprecio las mejoras técnicas del juego en cada temporada al igual que ocurre en la Fórmula 1 real.

Además de entretener, ¿qué puede ofrecer un juego como *Formula 1 05* a los usuarios de PlayStation 2?
Como comenté en ocasiones anteriores, el juego resulta extraordinariamente cuidado y lógicamente no es exactamente igual que conducir en el circuito, pero sí recrea muchas de las sensaciones de la Fórmula Uno. Sólo falta el viento golpeando mi casco y las sensaciones de gravedad.

¿Qué esperas encontrar en la nueva entrega de *Formula 1 2005*?
Muchas novedades, temporada totalmente actualizada, modo On-line para competir con otros jugadores, ayuda en la conducción (que buena falta hacía), nuevos *pit stops* interactivos, un nuevo juego para formar parrilla de salida, chicas de *paddock*, las voces de los inconfundibles Antonio Lobato y Gonzalo Serrano, bueno hasta me vais a escuchar a mi también... No os lo cuento todo porque para eso está la revista, pero os adelanto una novedad, encontraréis también el circuito de Estambul.

Gran parte del catálogo de PlayStation 2 pertenece a disciplinas deportivas como el fútbol, el tenis, el *snow*, la conducción, el golf... ¿Crees que un videojuego es capaz de fomentar la afición por un deporte?
No soy un experto en el tema, habría que preguntar a un especialista en *marketing*, pero sí tengo la intuición de que un juego al igual que una película o un grupo de música puede contribuir a crear, o al menos a afianzar, una moda. Imagino que se han de dar muchas condiciones para fomentar la afición por un deporte, pero sobre todo es que el deporte en cuestión funcione en ese país, y tenga buenos representantes que lo conviertan de alguna forma en un espectáculo a seguir. Partiendo de ahí, creo que un videojuego, que es una experiencia de ocio sumamente interactiva, puede hacer crecer la afición por ese deporte.

Superación, competición, diversión,... Son valores que se dan en la vida, ¿crees que un juego es capaz de reflejar dichos valores? ⊡

«EL JUEGO ESTÁ MUY CUIDADO, RECREA MUCHAS DE LAS SENSACIONES QUE SE VIVEN EN UN CIRCUITO»

■ Durante el rodaje le pillamos ojeando la revista de agosto del año pasado donde sale publicada su entrevista con ocasión de la cuarta entrega de Formula 1



Fueron cuatro intensas horas de grabación, pero Alonso seguía tan natural como al principio.

RODAJE

Una sonrisa siempre permanece en su rostro, la tranquilidad de un espíritu de campeón reina en su saber estar y la paciencia envuelve su uniforme de gran luchador. Alonso es así, tanto al volante de un monoplaza como delante de una cámara.
Una primaveral mañana del pasado mes de abril, **Sony C.E.** nos citó en una casa a las afueras de Madrid para ser testigos del rodaje del anuncio televisivo del videojuego de ***Formula 1 2005***. Allí, cual actor, Fernando Alonso se metió en su papel y rodó las cuatro secuencias en las que aparece. Pruebas de luz, de sonido, ensayos de movimiento. Entre descanso y descanso, charló con nosotros, ojeó la revista y justo en el momento que le llamaron para continuar con el siguiente plano, se detuvo en las páginas de un juego que le llamó la atención, *Playboy The Mansion*, y dijo sonriendo «no sabía que se hacían juegos de este tipo».
Una nueva pausa para reorganizar el *atrezzo*, Alonso cogió la PSP y jugó a Ridge Racer; maravillado por lo que veía en pantalla, cómo no, llegó primero a la meta en uno de los circuitos.
Tras finalizar el rodaje, el piloto se fue con cierta prisa hacia el aeropuerto, le esperaban en San Marino para jugar un partido de fútbol benéfico. ¡Este chico no para!

■ Alonso ensayó sus movimientos y expresiones y al son de la palabra «acción», Fernando actuó con total credibilidad

■ PSP se derritió entre sus manos. En los descansos dejó atrás a todos sus rivales en uno de los circuitos de Ridge Racer

PlayStation 2.
Fórmula One 2005.
Spot TV 20 ".
"Transformación"

CÓMO SE HIZO - STORYBOARD ORIGINAL


1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


11


12


13


14


15

Un realismo absorbente y provocador de sensaciones. Adrenalina a flor de piel, velocidad y emoción sobre dos de tus sentidos, oído y vista, «sólo falta el viento golpeando mi casco y las sensaciones de gravedad». F1 2005 te invita a meterte en la piel de un piloto de la Fórmula Uno. Recorre cada uno de sus 19 circuitos y te convertirás en Fernando Alonso. Un mensaje claro y directo que el anuncio de televisión muestra en quince secuencias. En el storyboard del spot, que preside estas líneas, se puede ver cómo un chaval está jugando con su F1 2005. Emocionado, de repente empieza a sentir un calor extraño, su vestimenta se rompe y se tambalea aturdido hasta caer al suelo. Tras unos segundos consigue ponerse en pie, es él; ve, escucha y siente como Fernando Alonso.

Cualquier juego de carreras o deportivo implica todos esos valores que mencionas. Pero también hay otros géneros de juegos, tales como las aventuras que tienen un componente importante de superación, y hay una corriente nueva de títulos muy desenfadados, del estilo de *SingStar* o *EyeToy*, que son tremendamente divertidos y muy sociales.

¿Has tenido ocasión de probar ya la portátil de Sony, PSP?
Claro que si y es fantástica.

¿Crees que a partir de ahora, gracias a ella, vas a jugar más?
Me va venir de fábula para los viajes, los ratos libres en los entrenamientos, para llevar mi música, mis películas favoritas, compartir con los amigos partidas...

¿Qué tal te llevas con tu compañero de escudería?
Con mis compañeros de escudería siempre me he llevado fenomenal. En temporadas anteriores con Trulli, Button, Villeneuve y Fisichella... Con ellos todavía mantengo una buena relación.

¿Soléis jugar en partidas multijugador?
Sí, de vez en cuando jugamos a la **PlayStation** en multijugador. En el *motorhome* disponemos de una **PlayStation 2** para jugar.



El equipo al completo del rodaje del spot publicitario de F1 2005 no quiso perderse una instantánea con el actual líder de la clasificación del Campeonato Mundial de Fórmula Uno

MUY PERSONAL

¿Cuál es tu película favorita?
Días de Fútbol
¿Lo más absurdo que has leído sobre ti?
Todavía no lo he leído.
¿Quién es tu deportista favorito?
Lance Armstrong.
¿Un sueño inalcanzable?
La Paz en el mundo.
¿Diestro o zurdo? Diestro
¿Comida predilecta? Tortilla
¿Dulce o salado? Depende
¿A quién te encomiendas cuando las cosas van mal? A mí mismo
¿Un lugar para soñar? Asturias

«UN VIDEOJUEGO ES UNA EXPERIENCIA DE OCIO MUY INTERACTIVA CAPAZ DE HACER CRECER LA AFICIÓN POR UN DEPORTE»

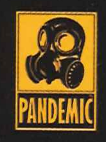
MUESTRA RESPETO

FULL SPECTRUM WARRIOR™

BASADO EN EL PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO DEL EJERCITO AMERICANO*

LAS VIDAS DE LOS HOMBRES DE LAS COMPAÑIAS ALPHA Y BRAVO DESCANSAN EN LAS DECISIONES QUE TÚ TOMES AL MANDO .









PlayStation®2



*ESTE JUEGO NO ESTA PATROCINADO O APOYADO POR EL EJERCITO DE LOS ESTADOS UNIDOS

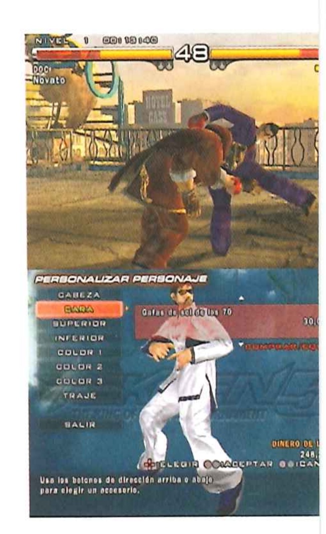
TEKKEN 5

El torneo de Namco completa su ciclo en 128 bits

COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
PERSONAJES: 33
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 6
MEMORY CARD: 56 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,99 €

http://www.tekken-official.jp

Cuando en 1994, época en la que los salones recreativos marcaban la diferencia, **Namco** plantó cara a **Sega** y su *Virtua Fighter 2* con el primer *Tekken*, nadie podía imaginar que llegaría a convertirse en el fenómeno audiovisual que ahora es y en una de las más importantes sagas de lucha de la historia. La evolución de la saga ha estado marcada por el *hardware* de **PlayStation** y, ahora que la tercera generación de la consola de **Sony** ha sido anunciada (junto a una nueva entrega de *Tekken*, dicho sea de paso), **Namco** ha dado con la fórmula perfecta **en PlayStation 2**, con un título que presenta una jugabilidad inmejorable y un motor gráfico como no hemos visto nunca en un *beat'em-up* para 128 bits. ***Tekken 4*** representó un inmenso salto cualitativo en la saga, que vio cómo muchos de sus elementos «exclusivos» desaparecían en favor de una jugabilidad más universal; en definitiva, resultó ser la entrega «menos Tekken» de toda la franquicia. Conscientes de esto, los programadores han regresado a los orígenes, al último *Tekken* «auténtico» (*Tekken Tag Tournament*) y han encaminado su jugabilidad en otra dirección, en la dirección correcta. Los programadores de esta edición han equilibrado la velocidad y la fuerza de todos los personajes (aunque ciertos ataques siguen siendo algo abusivos), el sistema para movernos hacia el fondo del escenario se parece más al de *Tekken 3/TTT* (y no al de *Soul Calibur*), han desaparecido los altibajos exagerados del escenario que presentaba *Tekken 4*... En resumen, esta última entrega ha evolucionado de un modo más efec-



ARCADE Y CUSTOMIZE
El modo *Arcade* de *Tekken 4* te enfrentará a un infinito número de jugadores virtuales con el objetivo de aumentar tu rango y tu «saldo» de puntos, para conseguir nuevos trajes y complementos.

DEVIL WITHIN
Superando a todos los modos de juego extra incluidos en toda la saga (*Tekken Force*, *Tekken Bowl*, etc.), *Devil Within* nos pondrá en la piel de Jin Kazama, en una especie de *Final Fight* tridimensional en el que nos enfrentaremos a nuevos jefes y enemigos armados con golpes y *combos* genuinos.

tivo el concepto de *TTT* y le añade una mayor solidez a los personajes. El esperado aumento del número de ataques de los personajes llega acompañado por la inclusión de más luchadores que exploran, en la mayoría de los casos, nuevas técnicas de lucha nunca representadas en la saga. Raven, el *Ninja*, con sus ataques rápidos y potentes y Feng Wei, el *shaolin*, son los luchadores más representativos entre las incorporaciones. **Namco** también ha recuperado a viejas glorias para la ocasión y ha incluido versiones actualizadas de personajes como Baek Doo-San, Roger, Bruce Irvin, Wang, Ganryu y Lee, completando un total de 33 personajes seleccionables; eso sí, la mitad de ellos irán apareciendo a medida que completamos el juego, y algunos de ellos, como Devil Jin, sólo serán jugables si jugamos unas 200 partidas en el modo *Arcade* o completamos el modo *Devil Within*, otro de los extras incorporados por **Namco**. En él, encarnaremos a Jin en una especie de *Final Fight* en 3D, que incluye *combos*, personajes y jefes que no aparecen en el modo normal de ***Tekken 5***. Otra de las novedades añadidas es el modo *Arcade*, que emula el sistema de juego *Tekken.Net* (que a su vez imita al sistema *VF.Net*). Esta última modalidad nos enfrentará a un sinfín de personajes (no tiene final), cada uno de ellos con un nombre propio y unas habilidades que se corresponden con su rango. Nuestra categoría dependerá de las victorias frente a todos esos luchadores virtuales, y cada uno de los combatientes seleccionables poseerá un rango diferente. Completando la versión doméstica de *Tekken.Net* encontraremos la opción que nos permite personalizar a los luchadores; a medida que ganamos combates en cualquiera de los modos de juego (incluido *Devil Within*) ganaremos unos determinados puntos que podremos

«SU CALIDAD VISUAL Y JUGABLE CONVIERTEN A TEKKEN 5 EN UN TÍTULO INSUPERABLE»

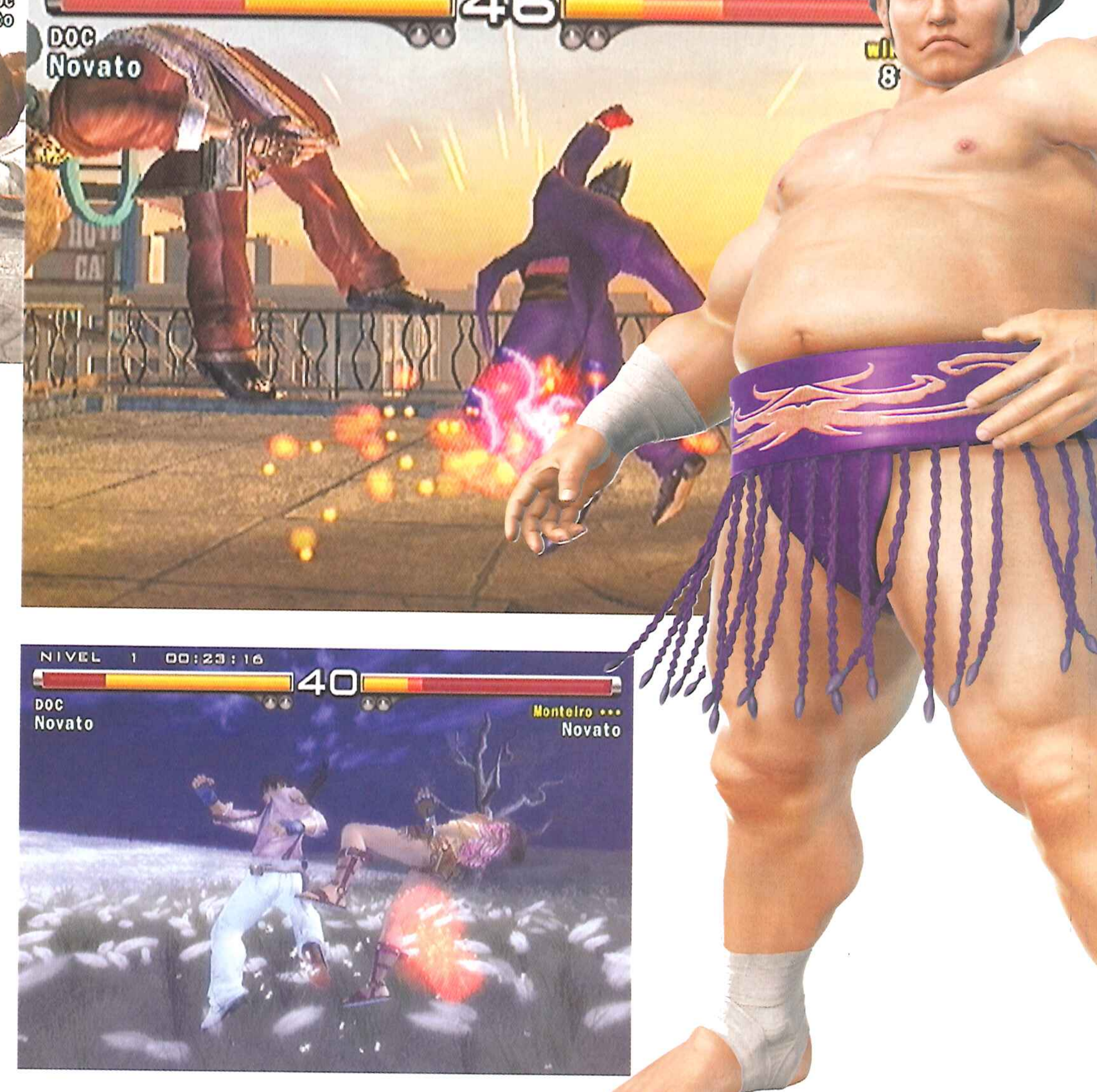
Asuka Kazama, una de las nuevas incorporaciones al elenco de personajes, ha heredado muchos de los golpes de Jun







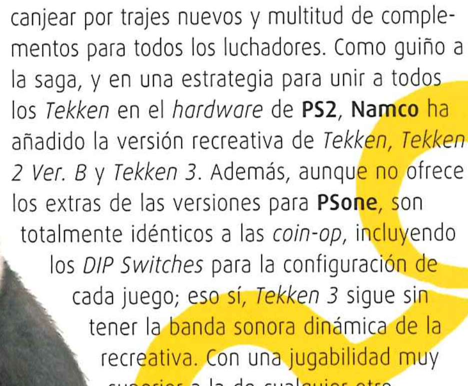
El detalle de las texturas y la iluminación utilizada le dan a los escenarios una ambientación de lo más realista y espectacular





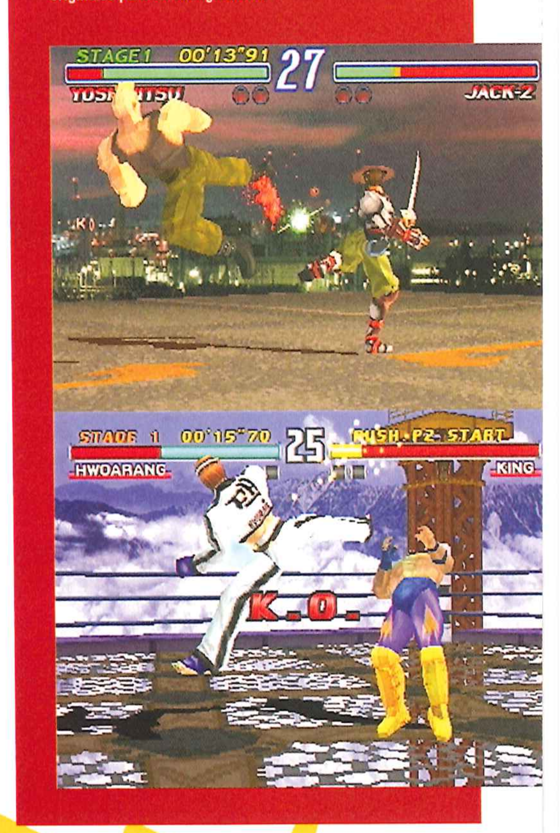


■ Las animaciones de todos los personajes son las más realistas que hemos visto en un beat'em-up



HISTORIA ARCADE

Tekken 5 te permitirá disfrutar de los orígenes de la saga en **PlayStation 2**, ya que incluye las versiones recreativas (sin los extras de las ediciones domésticas, todo hay que decirlo) del primer *Tekken*, *Tekken 2* y *Tekken 3*. Las tres versiones poseen hasta los *DIP Switches* de las *coin-op* originales para su configuración.



canjear por trajes nuevos y multitud de complementos para todos los luchadores. Como guiño a la saga, y en una estrategia para unir a todos los *Tekken* en el *hardware* de **PS2**, **Namco** ha añadido la versión recreativa de *Tekken*, *Tekken 2 Ver. B* y *Tekken 3*. Además, aunque no ofrece los extras de las versiones para **PSone**, son totalmente idénticos a las *coin-op*, incluyendo los *DIP Switches* para la configuración de cada juego; eso sí, *Tekken 3* sigue sin tener la banda sonora dinámica de la recreativa. Con una jugabilidad muy superior a la de cualquier otro *beat'em-up* 3D actual, el apartado visual de ***Tekken 5*** tenía que estar a la misma altura. Poco se puede echar en falta al *engine* creado por **Namco**, supuestamente de menor calidad que el original: ***Tekken 5*** presenta un *frame rate* totalmente estable (y seleccionable entre 50 y 60 *fps.*/Hz), las animaciones más reales que hemos visto en un juego de lucha, un impresionante detalle en todas sus texturas, tanto de los entornos como de los personajes, y un tratamiento del color y la iluminación específico de cada uno de los escenarios. Poco le podemos echar en falta a la quinta entrega del Torneo del Puño de Hierro; los más realistas gráficos, la mejor jugabilidad, extras de todo tipo, modos de juego originales y variados, todos y cada uno de los elementos y detalles cuidados al máximo (su acabado, sus cargas, la estructura de sus menús), etc. El rey de la lucha 3D ha vuelto. ¿Qué nos tendrá preparado **Namco** en **PlayStation 3**? ■ ***Doc***

TEKKEN 5

9.6	**GRÁFICOS:** El engine del juego presenta una ambientación inigualable y unas animaciones muy reales.
9.3	**AUDIO:** La banda sonora de Tekken 5 (sin Sanodg) mezcla a la perfección electrónica y música japonesa.
9.5	**JUGABILIDAD:** No encontrarás otro beat'em-up 3D con tantos movimientos, personajes o modos de juego.
9.3	**DURACIÓN:** Junto al modo Historia y el infinito Arcade, encontrarás Devil Within, Historia Arcade, etc.



PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El último Tekken subsana los pequeños errores de la anterior entrega y completa el ciclo 128 bits de la saga con un beat'em-up de aspecto inmejorable, gran cantidad de personajes y modos de juego, y una perfecta jugabilidad.

9.6 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

MUERTO E IMPARABLE

GUNGRAVE: OVERDOSE ES ACCION SIN LIMITES. TOMA EL CONTROL DE UNO DE LOS TRES PERSONAJES PRINCIPALES Y ACABA CON TODO EL QUE SE PONGA A TU ALCANCE. NUNCA ALGUIEN VUELTO DE ENTRE LOS MUERTOS HABIA CAUSADO TANTO TERROR ENTRE LOS VIVOS.

PlayStation 2

GUNGRAVE OVERDOSE

12+

GUNGRAVE
OVERDOSE

GUNGRAVE OVERDOSE Y TODOS SU PERSONAJES HAN SIDO DISEÑADOS POR YASUHIRO NIGHTOW, CREADOR DEL MANGA TRIGUN.











PlayStation 2

MEDAL OF HONOR
EUROPEAN ASSAULT

EA y John Milius resucitan cuatro episodios decisivos de la II GM



COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **EALA**
DISTRIBUIDOR: **EA**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1-4**
MISIONES: **11**
VIDAS: **3**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
NIVELES DIFICULTAD: **1**
MEMORY CARD: **83 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP REC.: **63,95 €**

http://www.es.eagames.com

La aparición de un nuevo *Medal Of Honor* siempre es un gran acontecimiento, pero esta entrega ofrece además dos atractivos muy especiales. Por un lado, la participación de John Milius en el guión del juego, que recoge cuatro momentos decisivos de la Segunda Guerra Mundial: la Operación *Chariot*, el Norte de África, Stalingrado y la batalla de las Ardenas. Es la primera vez que el director de *Conan El Bárbaro* y *El Gran Miércoles* se implica en el desarrollo de un videojuego, pero no olvidemos que las historias bélicas han sido una de las pasiones de Milius. No en vano fue nominado al Oscar por el guión de *Apocalypse Now*. El otro foco de interés de ***MOH European Assault*** está en comprobar hasta qué punto **EA** Los Ángeles ha revitalizado la franquicia *Medal Of Honor*. Tal y como os adelantamos en el reportaje exclusivo que os ofrecimos el pasado mes de enero, **EALA** ha introducido importantes cambios, como dejar atrás la mecánica «de pasillo» de los anteriores *MOH* para ofrecer una experiencia de juego más real, y una mayor libertad de acción para el usuario. Ahora existen diferentes rutas para llegar hasta el objetivo principal, mientras van surgiendo una serie de misiones secundarias sobre la marcha. Por primera vez, *MOH* incorpora una ligera dosis de estrategia, brindándote la oportunidad de liderar un escuadrón que responderá de inmediato a sencillas órdenes. Además, cada nivel da cobijo a un soldado enemigo fuera de serie, un «Némesis» (el nombre se lo han dado los de **EA**, os lo aseguro) al que habrá que localizar y dar caza si se quiere obtener la

«EL GUIÓN ES OBRA DE JOHN MILIUS, DIRECTOR DE CONAN EL BÁRBARO Y GUIONISTA DE APOCALYPSE NOW»





4 LOCALIZACIONES, 11 MISIONES

John Milius y el equipo **EALA** han recreado para ***European Assault*** cuatro momentos decisivos de la Segunda Guerra Mundial. La acción arranca en el puerto francés de St. Nazaire (escenario de la Operación *Chariot*), para continuar en el Norte de África, donde te enfrentarás a los *Afrika Korps* del Mariscal Rommel. Stalingrado y el bosque de las Ardenas (donde se desarrolló la batalla del *Bulge*) acogen las cinco últimas misiones del juego.









De las ardientes arenas de Túnez a Stalingrado, combatirás a los nazis en cuatro momentos decisivos de la Segunda Guerra Mundial

máxima puntuación al finalizar cada fase. Pero sin duda, la innovación más radical de todas es la incorporación, por primera vez en los *MOH*, del término «vidas». En anteriores entregas, cuando el jugador moría, era necesario repetir la misión desde el principio o desde el último punto donde se logró salvar partida. Eso se acabó. Ahora dispondrás de una determinada cantidad de vidas o «reencarnaciones» que te permitirán continuar la acción donde has muerto. La cifra aumentará a medida que se vayan resolviendo con éxito las misiones secundarias. Todas estas mejoras, sin olvidar el magnífico entorno gráfico del juego, responden a un objetivo: devolver a la saga *MOH* a lo más alto del género de *shooters* bélicos. Para **Electronic Arts** ha debido ser frustrante ver cómo antiguos componentes del equipo *MOH* se fugaban a la competencia, formaban sus propios grupos de programación y creaban *shooters* del corte de *Medal Of Honor*, con resultados en ocasiones superiores a la franquicia original. *Call Of Duty: Finest Hour, Brothers In Arms*... Ahora la saga *Medal Of Honor* debe competir en igualdad de condiciones con otros títulos similares para **PS2** en un mercado cada vez más competitivo, en el que los usuarios exigen mucho más que veracidad histórica y un prólogo explosivo. Esto último, por cierto, no lo encontrarás en ***European Assault***. En contraste con el demoledor arranque de *Rising Sun*, en pleno bombardeo a Pearl Harbor, el programa que nos ocupa comienza con una misión de infiltración y sabotaje (la operación *Chariot*), cuya espectacularidad reside en la gran cantidad de soldados que aparecen en pantalla, y no en el despliegue pirotécnico al que nos tenía acostumbrados la saga. A algunos jugadores esto les supondrá una decepción, pero la gran mayoría agradecerá que el esfuerzo gráfico se haya repartido un poco mejor entre todas las fases. No olvidemos que una de las mayores críticas que se vertieron sobre *Rising Sun*, además de su brevedad, era que arrancaba de

«POR PRIMERA VEZ SE HA INCORPORADO EL CONCEPTO DE "VIDAS" EN LA SAGA MOH»

CAZA AL NÉMESIS

En cada nivel hay escondido un súper soldado alemán, un «Némesis» que has de localizar y abatir si quieres conseguir la máxima puntuación. Algunos son muy duros de pelar.





La ausencia de On-line se ha intentado suplir con el típico Versus a pantalla partida

forma espectacular para ir bajando de intensidad fase tras fase hasta llegar a un soso desenlace. No es el caso de ***European Assault***, pues las últimas campañas (Rusia y las Ardenas) son las más intensas. Eso sí, nos habría gustado experimentar en este título alguna batalla apabullante, como la de Stalingrado de *Call Of Duty: Finest Hour*. Junto a la ausencia de un modo On-line, son las dos mayores críticas que se le pueden hacer a un juego que busca extraer lo máximo posible a una licencia que pide a gritos el salto a maquinas superiores. Sólo hay que ver en acción el *MOH Pacific Assault* de PC para asumir que el futuro de la franquicia está en **PS3**. Hasta que llegue ese día nos tendremos que «conformar» con este magnífico *shooter*. ***Nemesis***

«SE ECHA EN FALTA LA POSIBILIDAD DE JUEGO ON-LINE»

M. OF HONOR: E. A.

9.0	**GRÁFICOS:** Su mayor espectacularidad reside en la gran cantidad de soldados que aparecen en pantalla.
9.2	**AUDIO:** La versión PS2 de European Assault es la primera de la saga en incluir voces en castellano.
9.0	**JUGABILIDAD:** El control y la jugabilidad siempre han sido las mayores virtudes de la franquicia MOH.
8.0	**DURACIÓN:** La inexplicable ausencia de un modo On-line intenta suplirse con un Versus a pantalla partida.



PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque European Assault sólo tiene 11 fases, todas ellas mantienen el exigente nivel de calidad de los MOH, lo que le desmarca de la gran mayoría de shooters para PS2. Eso sí, nos habría gustado ver un Stalingrado más espectacular.

9.1 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

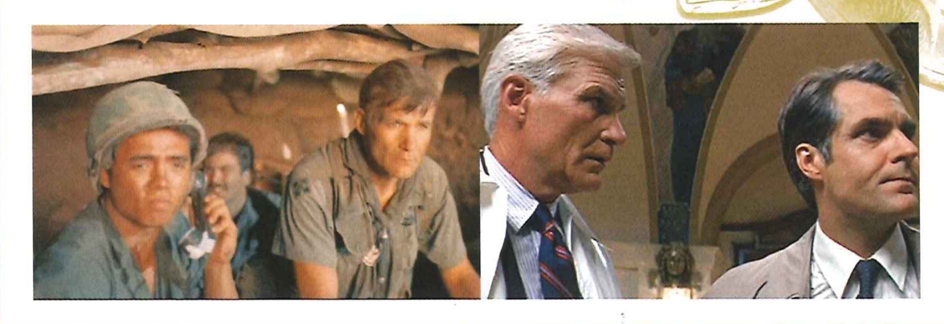
ENTREVISTA



DALE DYE

ASESOR MILITAR DE LA FRANQUICIA MEDAL OF HONOR

Tras combatir en Vietnam y Beirut, este Capitán de Marines se convirtió en el principal asesor militar de la industria de Hollywood. Ha trabajado con directores del prestigio de Spielberg, Michael Mann y Oliver Stone, interpretando incluso pequeños papeles. Podréis reconocerle en *Platoon*, *Salvar Al Soldado Ryan* o *Misión Imposible*...



Usted ha sido el asesor militar en todas las entregas de *Medal Of Honor*. ¿Cuál de todas ellas es su favorita?
He trabajado con **EA** desde la misma concepción de la franquicia a principio de los 90. Éste será el octavo juego de *Medal Of Honor* en el que he trabajado. No podría elegir uno en particular, ya que todos ellos son distintos y especiales.
¿Cuál cree usted que ha sido su aportación más decisiva en el desarrollo de la franquicia *MOH*? ¿Quizá en el realismo de los combates?
Lo que estoy haciendo últimamente es dar consejo sobre las innovaciones en la jugabilidad y, desde siempre, servir como asesor para asegurar el realismo a diversos niveles. A lo largo de estos años he desarrollado una relación muy especial con los diseñadores y programadores de los *MOH*. No importa en qué punto del planeta me encuentre, siempre estoy disponible para ellos, para responder a sus dudas y preguntas.
¿Dónde se siente más cómodo, trabajando para la industria del cine o para la del videojuego?
Me siento igual de cómodo en las dos, y de hecho, trabajar en la industria del cine fue lo que me llevó a los videojuegos. Fui asesor militar en *Salvar Al Soldado Ryan* cuando Steven Spielberg se me acercó y compartió conmigo su visión sobre crear un videojuego que capturase las proporciones épicas, la tensión cinematográfica de la película... Creía que se trataba de una simple charla, pero cuando regresé a EE.UU. un par de meses después, recibí una llamada suya invitándome a trabajar como asesor militar para un juego llamado *Medal Of Honor*.
Desde su perspectiva de combatiente en conflictos como Vietnam o Beirut, ¿cree que algún día los videojuegos lograrán reproducir el caos, la locura, la crudeza del combate real? ¿O sería una experiencia demasiado terrible?
Siempre que la experiencia de juego sea auténtica y realista, se puede aprender algo jugando. Mientras trabajaba de asesor militar en *Medal Of Honor European Assault* colaboré en desarrollar algunas innovaciones en la mecánica de juego, incluyendo una a la que llamo «echarle narices» y que en el juego recibe el nombre de Adrenalina, que hace que *MOH European Assault* sea una experiencia más auténtica.
¿Hay alguna batalla memorable de la Segunda Guerra Mundial que le gustaría ver algún día incluida en un *Medal Of Honor*?
Mi contribución ha consistido en aportar mi experiencia militar a un medio como son los videojuegos, para hacer la experiencia de juego mucho mas realista, de la misma forma que lo he estado haciendo todos estos años en la industria del cine, en lugar de aportar ideas sobre batallas concretas. En ese aspecto estoy poco involucrado actualmente. Los muchachos del equipo de *MOH* son los expertos en eso.

PlayStation 2

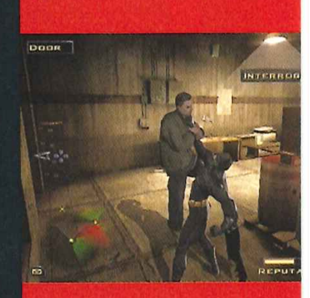
COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: EA GAMES/EUROCOM
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 10
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 167 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 63,95 €

http://www.es.eagames.com/

BATMAN BEGINS

Descubre un nuevo punto de vista sobre sus orígenes

Acostumbrados a las adaptaciones hasta cierto punto «infantiloides» sobre las peripecias y andanzas de los superhéroes del cómic, las noticias de que Christopher Nolan se encontraba preparando una película sobre *Batman* resultaron esperanzadoras. Es más, cuando **EA Games** nos presentó el pasado Otoño en exclusiva el juego basado en dicho largometraje, nos quedamos alucinados ante el despliegue gráfico y técnico llevado a cabo por el grupo compuesto por **Eurocom**, **EA Games** y ex-miembros del equipo de desarrollo de *Splinter Cell*. Las explicaciones sobre las innovaciones respecto a juegos como las aventuras protagonizadas por Sam Fisher y del estilo, nos habían hecho creer que ***Batman Begins*** sería uno de esos títulos históricos, porque maneras no le faltaban. Tantas han sido las promesas y tan llamativas las pantallas, que a la hora de jugar nos hemos quedado algo inquietos ante la normalidad imperante en el desarrollo de la aventura. El sigilo, la acción en los combates y los sencillos *puzzles* siguen el hilo argumental de la película. Incluso se han añadido escenas originales entre nivel y nivel, pero está claro que no se trata de un juego para los *hardcore gamers*. Es uno de esos productos en los que cada vez tiene más tendencia a caer esta industria, presentando bajo una envoltura bonita un título que llegue a las masas. Aún así, es de agradecer el esfuerzo en el apartado gráfico. Poco se puede comentar ya sobre las maravillas en este aspecto, que quizá no ha sido mejor por la naturaleza misma de los escenarios. No hay más que ver la fase en el Himalaya, que aporta variedad y belleza a una serie de entornos bastante estándar. También se salva el nivel en el que visitamos el club de Carmine Falcone, donde



QUIÉN DIJO MIEDO

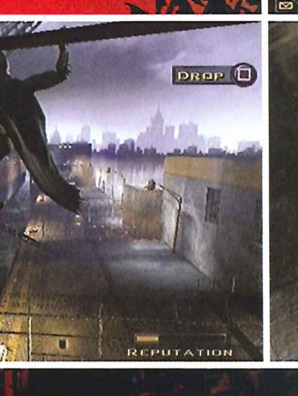
El juego basa gran parte de su potencial en amedrentar a los enemigos. Aunque al final, la tan prometida atmósfera de pánico se queda en una simple maniobra para que se les caigan las armas a los mafiosos y un buen acompañamiento musical.

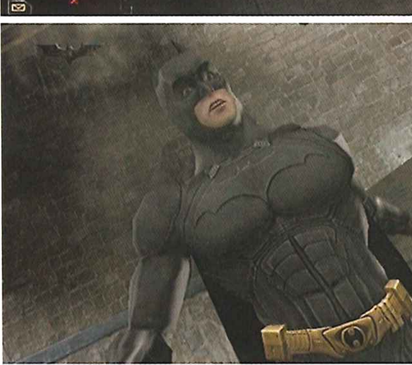






■ La espectacularidad de los escenarios queda resaltada en la mayoría de los niveles del juego





se descubre la sensación de verticalidad de *Gotham* de la que tanto nos habían hablado los creadores del juego y las impresionantes vistas de los muelles de carga del puerto. La, por otro lado, prometedora dinámica de juego nos ha deparado un sistema que nos recuerda a *Splinter Cell* pero sin los picos de dificultad extrema que han caracterizado a la obra de **UbiSoft**. En *Batman Begins* las complicaciones son mínimas. Los combates pueden ser algo más contundentes si se aumenta la dificultad, pero en ningún momento supondrán una barrera infranqueable. Si se encadenan unos cuantos golpes diferentes el resultado es espectacular, pero en ningún momento tenemos la sensación de haber superado «algo imposible». Uno de los elementos más atrayentes, al menos así fue nuestra primera impresión, es la incorporación de fases de conducción. La influencia de *Burnout* está fuera de toda duda, técnicamente es un maravilla, pero adolece de la misma linealidad y falta de garra que los niveles a pie. Es una lástima que no se haya aprovechado la licencia para haber creado una obra maestra.

Musicalmente la banda sonora hubiera cerrado el círculo de la perfección, pero la maquinaria de amasar dinero se impone como ocurre con otras disciplinas y no nos queda más remedio que ver cómo determinadas «obras de arte» se quedan en juegos del montón, por muy bien hechos que estén, al menos para el público más exigente.

■ ***R. Dreamer***

BATMAN BEGINS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El apartado gráfico resulta impresionante en ocasiones.
[+] El juego está doblado por los mismos actores que la «peli».
[-] La idea original de meter miedo se ha quedado a medias.
[-] La mecánica de juego es simple y muy lineal.

16+

9.0 **GRÁFICOS:** Hereda el motor gráfico de Splinter Cell con innovaciones y mejoras, aunque los escenarios resulten algo fríos.

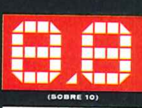
8.9 **AUDIO:** Una banda sonora orquestada se adapta de forma dinámica a la acción y, además, el juego está doblado al castellano.

8.1 **JUGABILIDAD:** Casi todas las promesas se han quedado a medias, con una mecánica lineal y poco exigente.

8.4 **DURACIÓN:** Batman Begins recompensará con contenidos extra, entre lo que destaca la galería del miedo.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Dentro de las meteduras de pata que hemos visto cometer con otras licencias de películas, Batman Begins se merecería un sobresaliente; si lo comparamos con otros juegos de primera línea, se queda en segunda fila.



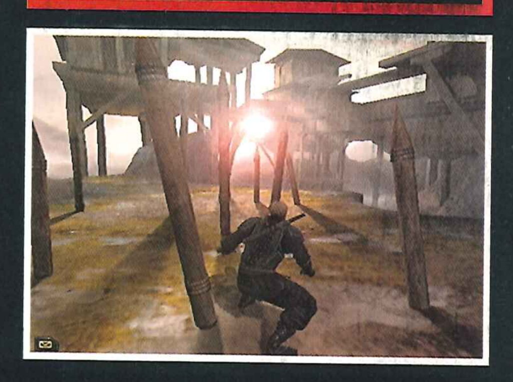
(SOBRE 10)

PlayStation.2 Revista Oficial - España



EL APRENDIZAJE

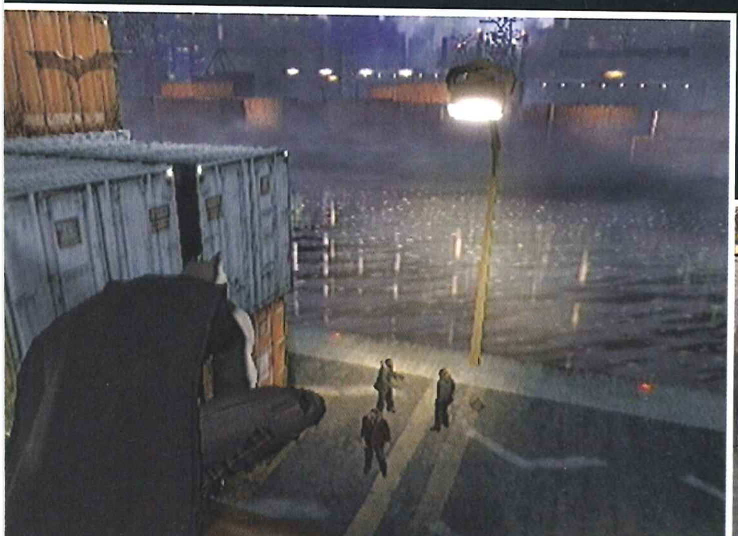
Después del primer nivel nos sumergimos en un *flashback* del viaje de Bruce Wayne a la cordillera del Himalaya. Allí aprenderá de Henri Ducard (Liam Neeson) y Ra's Al Ghul (Ken Watanabe), las artes de los guerreros *ninja*.



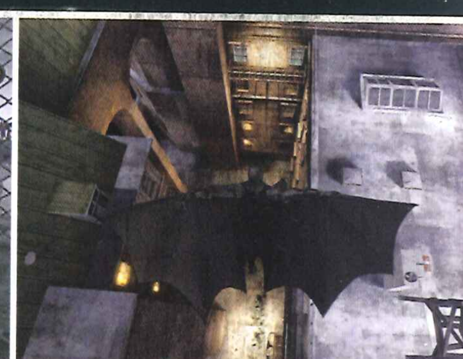
«CUANDO LA BARRA DE PÁNICO ESTÁ A TOPE, LOS ENEMIGOS VERÁN A BATMAN COMO A UN DEMONIO»



■ Batman es original hasta para capturar a los malvados de Gotham



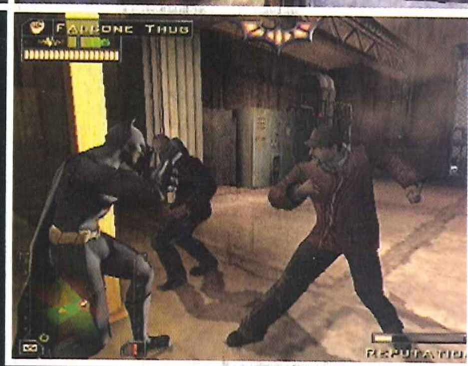






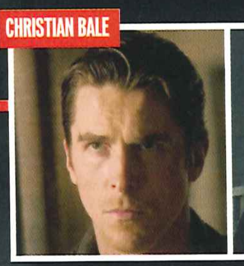
A TODO GAS

Aprovechando la infraestructura de ser un gigante del entretenimiento digital, **EA Games/Eurocom** ha incluido dos niveles de conducción basándose en el motor gráfico y la mecánica de *Burnout 3 Takedown*. Sin llegar a ser muy exigentes, aportan algo de frescura a una aventura bastante lineal.



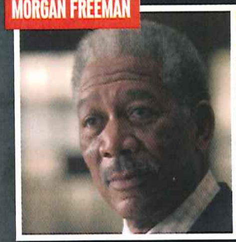
TÍTULO ORIGINAL:
BATMAN BEGINS
DIRECTOR: CHRISTOPHER NOLAN
GUIÓN: CHRISTOPHER NOLAN, DAVID S. GOYER
REPARTO: CHRISTIAN BALE, MICHAEL CAINE, MORGAN FREEMAN, KEN WATANABE, GARY OLDMAN, KATIE HOLMES, CILLIAN MURPHY, RUTGER HAUER
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: WARNER BROS.

CHRISTIAN BALE





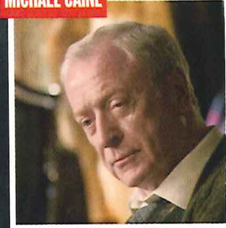
MORGAN FREEMAN




LIAM NEESON




MICHAEL CAINE

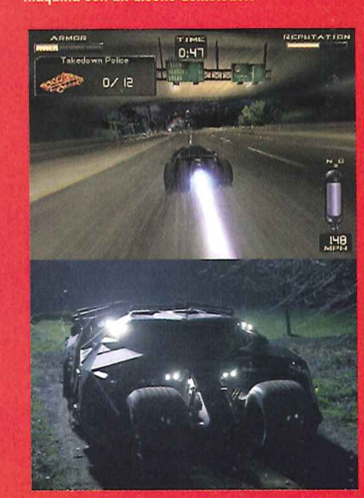



EL REPARTO

Los actores de la película han sido reproducidos con todo lujo de detalles en el juego. El parecido entre el original y el amasijo de polígonos es indiscutible, y no sólo ayuda el apartado gráfico, la versión española ha contado con las voces de los actores de doblaje del largometraje.

EL BATMÓVIL

El vehículo del Señor de la Noche ha sido uno de los elementos que mayor expectación ha causado, como sucedió en otras películas de *Batman*. En esta ocasión han optado por una máquina con un diseño demoledor.



BATMAN BEGINS EN LA GRAN PANTALLA

El director de Memento se atreve con Batman

Christopher Nolan se ha caracterizado hasta la fecha por desplegar un estilo muy característico. El ejercicio realizado con la historia de *Memento*, tanto para el que escribiera el guión como para el espectador, le ha situado como un referente del cine actual. Así lo ratifica su trayectoria con películas como *Insomnio* con actores de la talla de Al Pacino y Robin Williams bajo su batuta. Ahora firma una nueva entrega de las aventuras del Hombre Murciélago, con el nombre de ***Batman Begins***. Como su nombre muy bien indica, Chris Nolan nos da una nueva visión del nacimiento de este superhéroe. Se trata de un punto de vista más humano, en el que se explora el camino que sigue Bruce Wayne para vencer el trauma que le supuso presenciar el asesinato de sus progenitores. Viajando por el mundo, finalmente es adiestrado en la «Liga de las Sombras» donde aprenderá a infundir miedo en sus enemigos e impartir justicia allí donde más se necesita. En su caso en *Gotham*. Pero para conseguirlo de una forma más efectiva, el joven Bruce Wayne tomará la apariencia de un personaje que parece sacado de la ficción, un héroe que a pesar de su aspecto es más vulnerable de lo que parece y que sólo gracias a su habilidad será capaz de formar parte de la leyenda. El reparto de la película está a la altura de las circunstancias con pesos pesados de la industria de Hollywood acompañando al protagonista, Christian Bale (*American Psycho*), en este nuevo capítulo del superhéroe de la factoría **DC Comics**. ■ ***R. Dreamer***

TEKKEN 5

Lanzamiento el 29 de Junio



namco®



Vuelve el clásico de los juegos de lucha. Con nuevos personajes junto a los favoritos de siempre. Con las versiones Arcade de Tekken, Tekken 2 y Tekken 3 para que puedas disfrutar de la historia completa. Además, un nuevo modo de juego y la posibilidad de personalizar a los personajes con diferentes vestimentas e incluso colores. Tekken 5, la lucha no ha hecho más que comenzar.

PlayStation®2

■ Alex el león posee un aterrador gruñido capaz de espantar a todo bicho viviente que se le cruce







■ Los pingüinos ayudarán a Merman, la jirafa, a escapar del Zoo de Central Park



COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **TOYS FOR BOB**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
FORMATO: **CD-ROM**
JUGADORES: **1**
NIVELES: **11**
PERSONAJES: **5**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
MEMORY CARD: **63 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP RECOMEN.: **59,95 €**

http://www madagascar-thegame.com

MADAGASCAR

Divertidas animaladas en un plataformas de licencia

Es divertido, está bien hecho y posee una jugabilidad sencilla a la vez que entretenida. La adaptación al videojuego de la película de animación de **Dreamworks** es merecedora de ser tratada noblemente gracias a que sus desarrolladores no se han aprovechado del éxito de la licencia para acogerse a la ley del mínimo esfuerzo, como suele ser habitual con estos títulos provenientes de la gran pantalla. Los creadores, **Toys For Bob**, han realizado un buen trabajo tanto para trasladar la estética de los personajes y escenarios originales al videojuego, así como para desvelar poco a poco el argumento del largometraje a través de divertidas pruebas y niveles protagonizados por Marty la cebra, Alex el león, Gloria el hipopótamo, Merman la jirafa y los Pingüinos.

Desde *Central Park* a Madagascar, el jugador tendrá que controlar por turnos a cada uno de los personajes y superar los desafíos que se presenten en su camino, como atravesar las calles atestadas de tráfico de la ciudad de Nueva York, hacerte con el control del barco que se dirige a la isla... Un total de 11 niveles en los que tendrás que poner a prueba tu ingenio y habilidad con el mando. Además de la aventura central, el juego incluye minijuegos a modo de recreativa (como un matamarcianos, derribar al tanque enemigo, defender el Zeppelín, etc.), algunos están ocultos en los niveles y otros los tendrás que comprar en la Tienda con el dinero recopilado, donde también podrás adquirir objetos para los protagonistas (un sombrero para Marty, unos zapatos para Merman o un bikini para Gloria). Asimismo, aunque no son las mismas voces que las del filme, ***Madagascar*** cuenta con doblaje al castellano. ■ ***Anna***

LA PELÍCULA



Es una lástima que el juego no incluya secuencias originales de la película, aunque hay que reconocer que las que ofrece tampoco tienen desperdicio...
El largometraje, que se estrena en nuestro país el 17 de junio, es todo ya un éxito de taquilla en Estados Unidos, casi igualándose a *Star Wars Episodio III*.

MADAGASCAR

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Poder controlar a los cuatro protagonistas y pingüinos.
[+] La inclusión de minijuegos a modo de recreativa.
[+] Según progresas los animales adquieren nuevas habilidades
[-] No se incluyen secuencias cinemáticas del filme.

3+

8.8 **GRÁFICOS:** Personajes y escenarios similares a los originales. El motor cumple, lástima que no incluya secuencias del filme.
8.9 **AUDIO:** No son las voces de la película, pero las del juego tampoco están mal. Las melodías, algunas de invención propia y otras de la peli.
8.9 **JUGABILIDAD:** Control intuitivo y variado gracias a que cada personaje posee distintas habilidades. Todo un acierto.
8.6 **DURACIÓN:** Aunque 11 niveles suenan a poco, estos incluyen minijuegos ocultos y extras a completar que implican volver a visitarlos.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Bajo un esquema típico de plataformas se esconde un gran título de licencia, bien hecho estéticamente y con una jugabilidad ajustada para el público al que va dirigido. Quizá se hagan cortos los 11 niveles, pero merecen la pena.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

COMPAÑÍA: KOEI
DESARROLLADOR: KOEI
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ESTRATEGIA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
CAPÍTULOS: 13
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1 (INICIAL)
MEMORY CARD: 276 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

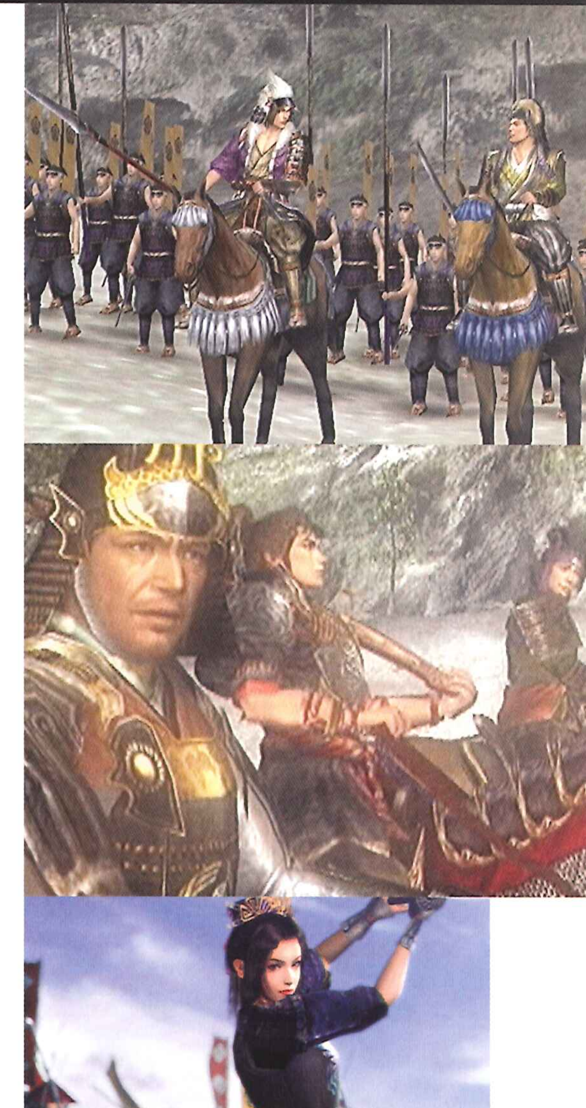
http://www
koei.com

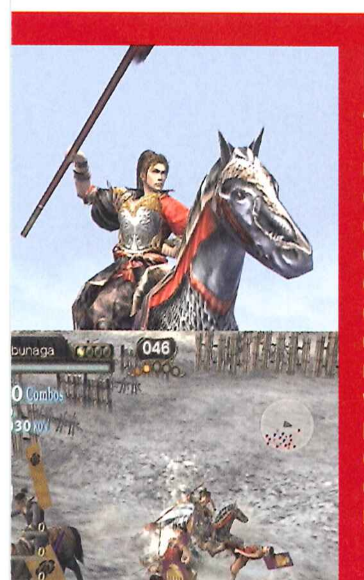
■ Nobunaga Oda intentará unificar los feudos de Japón en una única nación, y para conseguirlo se embarcará en una guerra sin cuartel

KESSEN III

Entre batallas épicas y escaramuzas en primera línea

Esta es una de las franquicias más reconocidas de **Koei** que en esta última encarnación ha sufrido cambios significativos. Básicamente, ***Kessen III*** continúa siendo un juego de estrategia puro y duro, sólo que ahora se ha puesto un mayor énfasis en las dosis de acción que destilarán cada una de las batallas. Para conseguirlo, **Koei** ha reducido los ejércitos a pequeñas unidades para que el jugador tenga una mayor sensación de control. Incluso se ha establecido la posibilidad de manejar al oficial de cada unidad al estilo de *Dynasty Warriors*. Otra de las innovaciones son los ataques especiales que activarán una carga de nuestros soldados pulsando un botón. Pero *Kessen III* es un juego de estrategia y por lo tanto hay que tener siempre en cuenta las habilidades específicas de cada una de las unidades que forman nuestro ejército así como las de sus oficiales, que les harán adaptarse mejor a determinadas situaciones o demandas de la guerra. Por ejemplo, en ***Kessen III*** no hay que olvidarse del terreno en el que se está combatiendo, para que siempre suponga una ventaja para nosotros. Además, este es un aspecto que también se ha mejorado en esta tercera edición. Los paisajes son en esta ocasión mucho más ricos en detalles y ornamentos que en entregas anteriores. La apuesta de **Koei** parece haber salido bien, no nos encontramos ante una maravilla de la técnica, pero ha conseguido aunar estrategia y acción en una maquinaria bien engrasada. ■ ***R. Dreamer***





EN GUERRA

Aunque siempre se puede confiar en que el resto de unidades del ejército apoyen nuestra ofensiva, será mejor no dejar ni un cabo suelto y controlar personalmente cada uno de los grupos distribuidos por el escenario para asegurar la victoria. En ocasiones se podrá infligir daño controlando a los oficiales que comandan nuestras fuerzas.

KESSEN III

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La magistral mezcla de acción y estrategia.
[+] Los cambios en el apartado gráfico, sobre todo paisajísticos.
[-] Que la Inteligencia Artificial no responda a veces.
[-] Que no esté traducido ni doblado al castellano.

12+

8.3 **GRÁFICOS:** Las secuencias están bastante bien y los escenarios se muestran más variados y decorados que en sus antecesores.
8.0 **AUDIO:** Aunque los diálogos están en inglés, la música orquestal se adapta como un guante al corte épico de las batallas.
8.6 **JUGABILIDAD:** Parece increíble el grado de compenetración que ha conseguido Koei entre la acción y la estrategia.
8.5 **DURACIÓN:** Los doce escenarios (más otro con niveles de dificultad superior) ofrecen una experiencia duradera y grata.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Los amantes de la estrategia van a encontrar una buena forma de disfrutar con este género al mismo tiempo que se inician en la acción. Puede que se trate de un título para minorías pero no cabe duda de que está muy equilibrado.

8.4
(SOBRE 10)



DEMO JUGABLE
INCLUIDA EN EL DVD-ROM





PLAN 9 FROM OUTER SPACE

Pandemic no se ha conformado con homenajear la ciencia-ficción de los años 50. Incluso ha adquirido los derechos para incluir metraje de una de las obras mas emblemáticas del género: *Plan 9 From Outer Space*. Reconocida como «la peor película de la historia del cine», el filme de Ed Wood puede verse proyectado en el minicine de *Rockwell*, así como en uno de los menús de la nave nodriza, titulado «Cine de Películas de Bajo Presupuesto».



COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: PANDEMIC STUDIOS
DISTRIBUIDOR: THQ
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
Nº DE FASES: 22
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 124 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,95 €

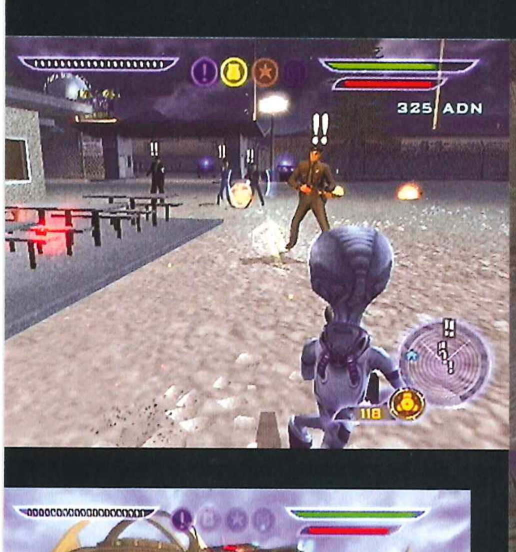
http://www destroyallhumans.de /es

DESTROY ALL HUMANS!

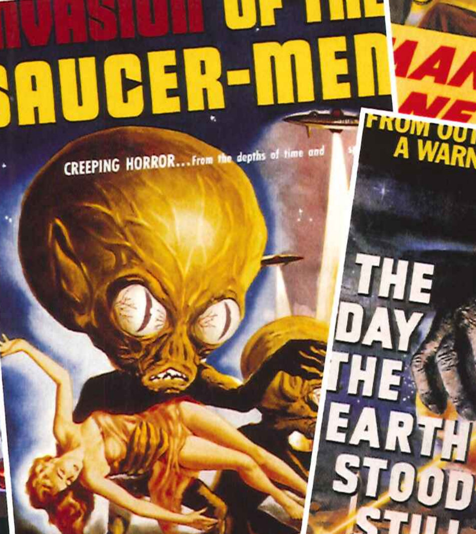
Protagoniza tu propia peli de marcianos de serie B

En la década de los 50 Estados Unidos vivía bajo un clima de paranoia. Los americanos temían la «amenaza» comunista, a ese *Rock'N Roll* que pervertía a la juventud, y sobre todo miraban al cielo en busca de platillos volantes. Las novelas *pulp*, los seriales radiofónicos y el cine sembraron el terror a ser invadidos por unos seres bajitos, verdes y cabezones, tan crueles como avanzados tecnológicamente. Salvo por el color de piel, ésta sería una fiel descripción de Cripto, el alienígena protagonista de ***Destroy All Humans!*** la última genialidad surgida de **Pandemic Studios**. Los creadores de *Mercenarios* ridiculizan el *Way Of Life* de los años 50 y todos los clichés de la ciencia-ficción de la época, de la misma forma que hiciera Tim Burton en *Mars Attacks*. Los marcianos de **Pandemic** son tan malvados como aquellos y aún mas destructivos si cabe. Bajo el control del jugador, Cripto desarrollará todas esas tareas que siempre se han achacado a los *aliens*: abducir gente, experimentar con ella, masacrarla directamente o leer y controlar sus mentes. Podrás adoptar el aspecto de cualquier persona que se cruce a tu paso, harás levitar vacas y tractores, coches y camiones. Combatirás a la policía local, al ejército e incluso a los «hombres de negro», utilizando para ello desde sondas anales a rayos capaces de freír todo a su paso. Y cuando las cosas se pongan real-











■ Cuando dijiste aquello de «vamos a prender fuego al madero» creía que te referías a la leña...



mente duras podrás subir a tu platillo volante para devastar el pueblo entero. Aunque es un juego repleto de acción, si ***Destroy All Humans!*** fuera una película habría que encuadrarla en el género de comedia. Los pensamientos de la gente que se cruza con Cripto te provocarán tantas risas que gastarás horas recorriendo cada escenario para entrar en las mentes de la legión de frustrados que lo pueblan. Sabios alemanes clavaditos a Albert Einstein, rubias con cerebro de serrín, amas de casa que sueñan con Doris Day... y policías que lo hacen con Rock Hudson. La población civil de ***Destroy All Humans!*** está tan obsesionada con los comunistas y los productos *Tupperware* que no se dan cuenta de que la invasión alienígena ha comenzado. Al margen de sus colosales gráficos, en los que **Pandemic** vuelve a hacer gala de su magistral uso del motor físico *Havoc*, y el ácido sentido de humor que derrocha todo el juego, ***Destroy All Humans!*** es además un desafío para los jugadores más experimentados, dada la extensión de la aventura (tres horas de partida equivalen a sólo un 25% de juego) y su creciente dificultad (tres tiros bien dados son suficientes para acabar con la vida de Cripto). Llega a ser frustrante morir tras 20 minutos de misión, pero la calidad gráfica y las divertidas situaciones que plantea **Pandemic** te empujan a seguir adelante, a destruir a esos malditos humanos. ■ ***Nemesis***

DESTROY A.H.!

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El motor Havoc te permitirá hacer flotar desde coches a vacas.
- [+] Hace mucho que no veíamos un humor tan ácido en un juego.
- [+] Las intros, la estética, las secuencias de Plan 9 From...
- [-] Se echan en falta más puntos donde grabar partida.

12+

9.4 **GRÁFICOS:** Magistrales. Desde el realismo y detalle de la campiña hasta el diseño de Cripto y el uso del motor físico Havoc.

8.8 **AUDIO:** Voces en inglés subtituladas en castellano. La música está realizada al estilo de las películas de serie B de la época.

8.5 **JUGABILIDAD:** La dificultad es alta y en ocasiones algo frustrante, sobre todo al morir tras 20 minutos de misión.

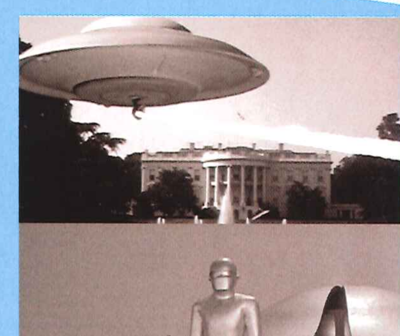
9.0 **DURACIÓN:** La dificultad y la cantidad de misiones secundarias, así como extras añaden al juego una vida considerable.

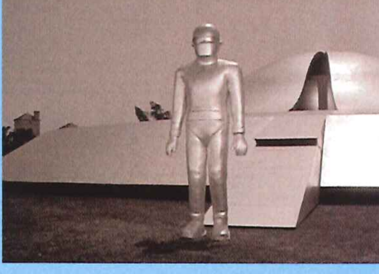
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque echamos en falta una dificultad algo más ajustada, Destroy All Humans! es un magnífico juego. No sólo por su incuestionable calidad gráfica, sino por su gran humor y el mimo con que han homenajeado la serie B de los años 50.



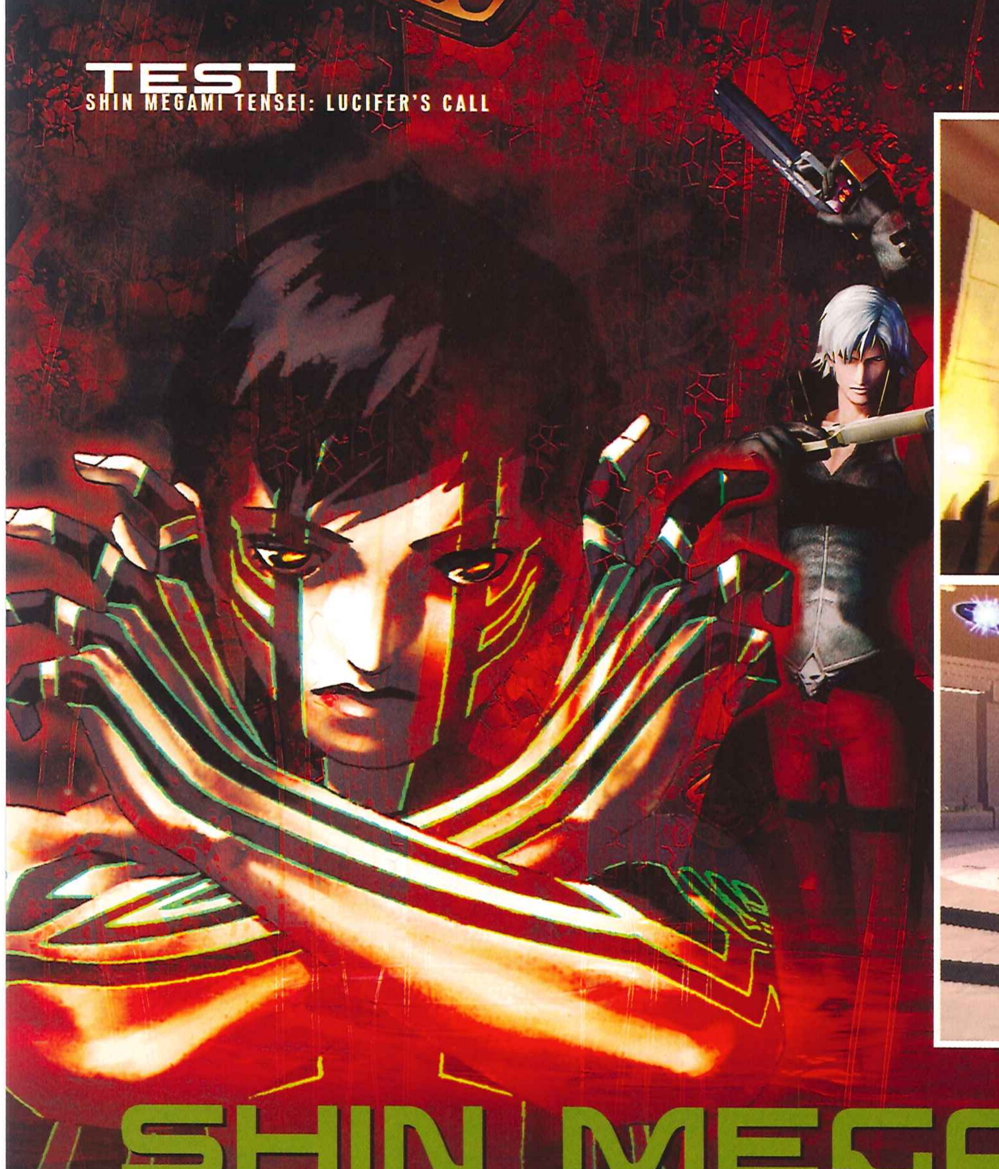
PlayStation 2 Revista Oficial - España





LOS AÑOS DE LA PARANOIA

Destroy All Humans! rinde homenaje a la fiebre por los OVNIS que invadió EE.UU. a partir de la década de los 50. Mientras que la mitad de los norteamericanos miraba con recelo a sus vecinos por si eran «comunistas», la otra mitad observaba el cielo en busca de platillos volantes. El cine supo alimentar esta paranoia con un sinfín de películas, desde obras maestras de la talla de *Ultimátum a La Tierra* o *La Invasión De Los Ultracuerpos* a bodrios tan cochambrosos como *Invasores De Marte* o la ya citada *Plan 9 From Outer Space*. En 1996, Tim Burton recuperaría el espíritu de aquella época con la notable *Mars Attacks!*

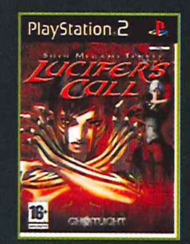






SHIN MEGAMI TENSEI LUCIFER'S CALL

Atlus nos deleita con un magnífico ejercicio de imaginación

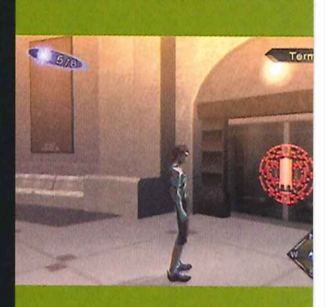


COMPAÑÍA: ATLUS
DESARROLLADOR: ATLUS
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RPG
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
CAPÍTULOS: 27
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 171 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 49,95 €

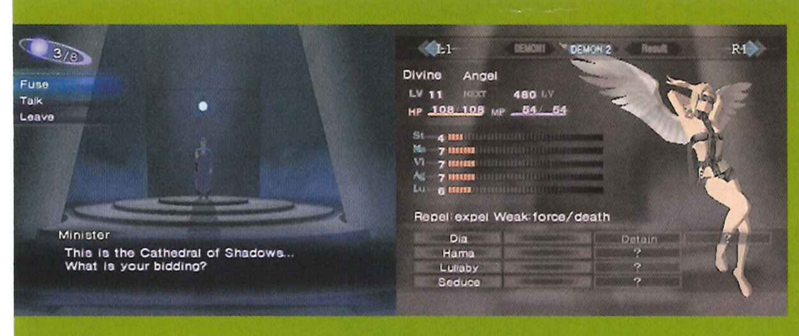
http://www ubisoft.com

Que un título como éste llegue por fin a nuestras fronteras, más de dos años después de su lanzamiento en Japón, hay que agradecérselo a **UbiSoft**. De otra forma, nos hubiéramos perdido una de las últimas entregas de la prolífica franquicia *Shin Megami*. Y digo prolífica porque actualmente hay más de 50 títulos bajo el sello *Megami Tensei*, entre los que se halla la serie RPG *Persona* para **PlayStation** y **PlayStation 2**. ***Lucifer's Call*** se encuadra dentro de la saga originaria que nació allá por 1987 en MSX y Famicom con *Digital Devil Monogatari: Megami Tensei*. Pero el gran salto lo dio con los dos primeros capítulos para Super Famicom en 1992 y 1994 respectivamente, que contaron con sus correspondientes versiones para **PlayStation**. En ambos juegos la historia nos situaba en un mundo post-apocalíptico y una lucha eterna entre el bien y el mal. La tercera edición, que vio la luz en Japón y EE.UU. bajo el nombre de *Shin Megami Tensei: Nocturne*, retoma el tema central de las dos versiones anteriores y su peculiar e interesante estilo de juego. La única baza en contra es que ya han pasado dos años desde que apareciera en el mercado japonés, y por tanto su apartado gráfico hoy día resulta bastante «normalito», aunque se siga mostrando igual de compacto con un ligero toque de *cell-shading* para darle la apariencia de dibujo animado de una forma muy sutil. Pero lo mejor de ***Lucifer's Call*** es que es uno de esos títulos que surgen muy de vez en cuando, un juego con alma que cautivará a los amantes del género RPG gracias a su argumento y a su fantástica mecánica de juego, que ya será conocida por los que hayan disfrutado con las dos entregas anteriores. Aquí todo gira en

«LAS DOS PRIMERAS ENTREGAS VIERON LA LUZ EN 1992 Y 1994 PARA SUPER FAMICOM»



AMALA NETWORK
Un intrincado sistema de túneles y cilindros mágicos, que también sirven para guardar partida, conecta los diferentes lugares de *Vortex World* para evitarnos grandes caminatas. Siempre los econtraremos detrás de este símbolo.

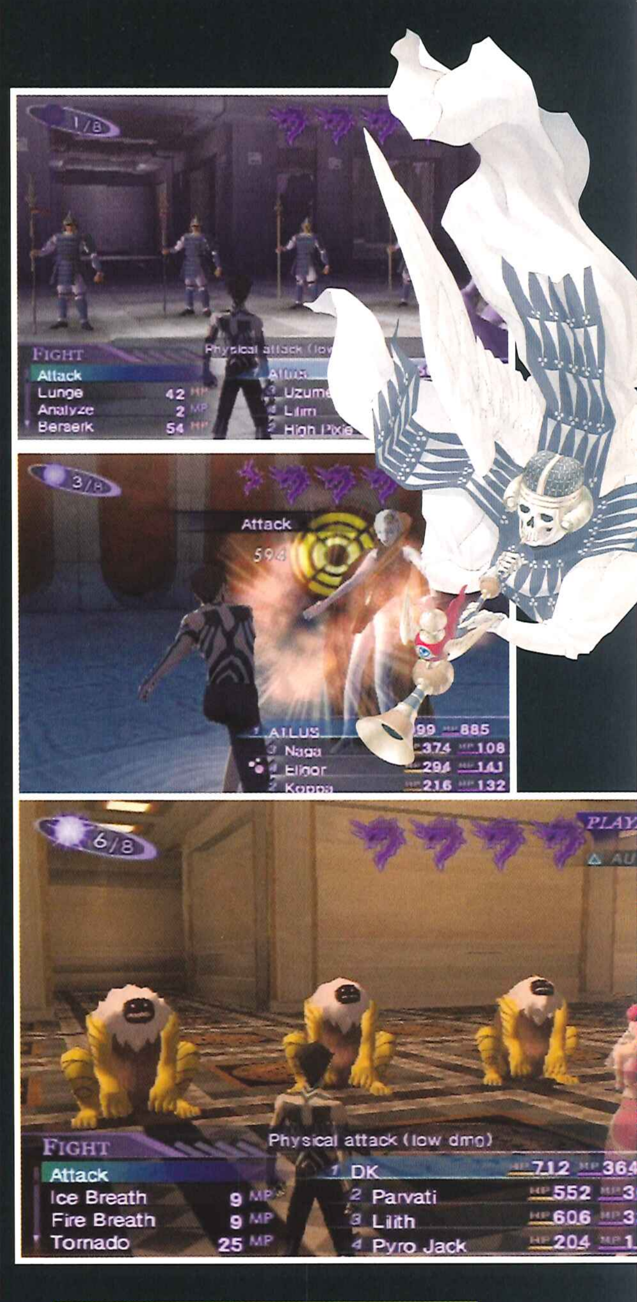


LA CATEDRAL DE LAS SOMBRAS

En este «antro» podemos fusionar demonios para obtener nuevas criaturas, pero en ningún caso una que se encuentre por encima de nuestro nivel.



El universo de Shin Megami ha dado lugar a escenarios y personajes con personalidad propia







torno a La Concepción («The Conception» en inglés original), un extraño fenómeno que da nacimiento a un nuevo mundo habitado por demonios y otros seres imaginarios. El protagonista, un héroe al que nosotros daremos nombre, será testigo de la transformación de Tokio y, después, de él mismo en un demonio. A partir de ahí comenzará una lucha sin cuartel, y por turnos, contra las criaturas nacidas bajo el *Kagutsuchi* o astro rey del *Vortex World*. Nuestro héroe, además de luchar ha de reclutar demonios a sus filas, incluso pagando *Maccas* (la moneda en curso); que después podrá fusionar para conseguir nuevos engendros. A esto se suma un elenco de personajes enigmáticos, tanto a nuestro favor como en contra, que irán desgranando en sus apariciones la misteriosa evolución del *Vortex World*, una reproducción fantástica de los distintos barrios de Tokio. Por último, cabe destacar una banda sonora a la altura del juego, sólo hay que lamentar que no esté traducido ni doblado. ■ ***R. Dreamer***

«DANTE HA SIDO INCLUIDO COMO UNO DE LOS PERSONAJES QUE APARECEN EN EL JUEGO»

SMT LUCIFERS CALL

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La consistencia del mundo imaginado para el juego.
- [+] La mecánica de juego, sobre todo a la hora de reclutar.
- [-] El apartado gráfico tiene ya dos años de vida.
- [-] Algunas veces el desarrollo es muy, muy lento.

16+

8.5 **GRÁFICOS:** La originalidad y la consistencia del diseño de escenarios y criaturas compensan el paso de los años.

8.9 **AUDIO:** La banda sonora se acomoda a la acción y además no está exenta de gracia, la pena es que las voces estén en inglés.

9.0 **JUGABILIDAD:** Ir descubriendo los entresijos de la historia reclutando y fusionando demonios, es toda una experiencia.

8.8 **DURACIÓN:** Por su estructura y posibilidad de diferentes finales, es un juego que merece una segunda oportunidad.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Atlus nos ofrece uno de esos juegos que nos llegan al corazón. El equilibrio casi perfecto entre todos sus apartados técnicos destila una jugabilidad que se funde con el argumento. Desde luego, los amantes del RPG no deben perdérselo.



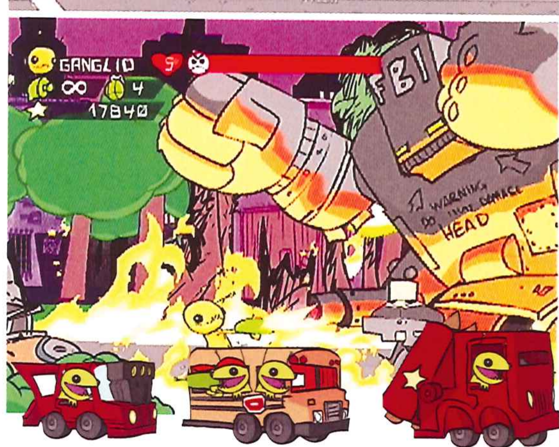
PlayStation 2 Revista Oficial - España

EL CAZADOR DE DEMONIOS

Directamente de la galería de personajes de **Capcom**, Dante ha sido reclutado gracias a su gran reputación como exterminador de demonios. La idea fue de un miembro del equipo de desarrollo gran aficionado a la saga *Devil May Cry*. Finalmente, la idea fue aprobada y el irreverente héroe de **Capcom** incluido en ***Shin Megami Tensei: Lucifer's Call***. Su misión consistirá en eliminar a todo demonio que aparezca en pantalla, incluido el protagonista, al menos de inicio.

Mysterious man
Glad to meet you, kid.
I hope you feel the same.







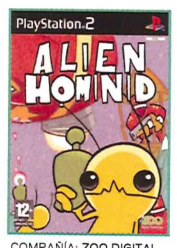




■ El alien protagonista es capaz de pilotar todo tipo de cosas: tanques, coches... ¡incluso al yeti!

ALIEN HOMINID

Si eres un apasionado de los shooters en 2D no te pierdas este juego



COMPAÑÍA: ZOO DIGITAL
DESARROLLADOR: THE BEHEMOTH
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
FASES: 17
VIDAS: 7
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 213 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 39,95 €

http://www.alienhominid.com

La determinación por recuperar un género olvidado por la industria como son los *shooters* en 2D fue lo que empujó a los californianos **The Behemoth** a concebir ***Alien Hominid*** como juego de *Flash*, cosechando tal popularidad en la Red (¡más de diez millones de descargas!) que al final han decidido dar el salto a **PS2**. El colorido entorno gráfico de ***Alien Hominid***, con escenarios y personajes diseñados y animados a mano, puede parecer un atraso a muchos usuarios, pero es una bocanada de aire fresco para un mercado dominado por los *shoot'em-ups* en primera persona. La mecánica de ***Alien Hominid*** no puede ser más simple: avanzar sin parar a lo largo de sus 17 fases aniquilando a los hombres de negro del FBI, el ejército soviético y una tropa de *final bosses*. Al igual que en aquellos entrañables *shooters* de **Treasure**, la imaginación en el diseño de los jefes finales (ese globo aerostático armado con una hoz y un martillo gigantes) se acompaña de un brutal nivel de dificultad que hace que el abundante número de vidas con las que cuenta el jugador (siete en nivel fácil) descienda a un ritmo vertiginoso. Una mecánica simple pero muy adictiva que volverá locos a los puristas del género, como lo ha hecho entre un sinfín de webs y revistas americanas, que consideraron a ***Alien Hominid*** como uno de los mejores lanzamientos de 2004. ■ ***Nemesis***

ALIEN HOMINID

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Es un shooter 2D puro y duro al estilo Contra o Metal Slug.
[+] Los gráficos son de una simpleza sencillamente genial.
[+] Los minijuegos, como la Bola de Neutrón para 2 jugadores.
[-] Su «peculiar» estilo visual espantará a más de un comprador.

12+

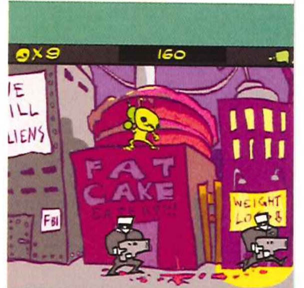
7.9	**GRÁFICOS:** Gráficos de gran simpleza pero con un encanto irresistible, tanto en el diseño de personajes como en los escenarios.
7.8	**AUDIO:** Las voces brillan por su ausencia. La música está bastante bien, salvo la ratonera melodía de la pantalla de puntuación.
8.6	**JUGABILIDAD:** Salvo por su desorbitado nivel de dificultad, Alien Hominid es el paradigma de la jugabilidad, sencillo y divertido.
8.7	**DURACIÓN:** Junto al juego central encontrarás un cargamento de minijuegos de hasta 4 jugadores, simples pero muy adictivos.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Frente a otros lanzamientos de gráficos espectaculares y corazón hueco, Alien Hominid es la reivindicación de los shooters 2D de toda la vida: directo y adictivo. Y además llega a España con un precio realmente bajo, 39 Euros.





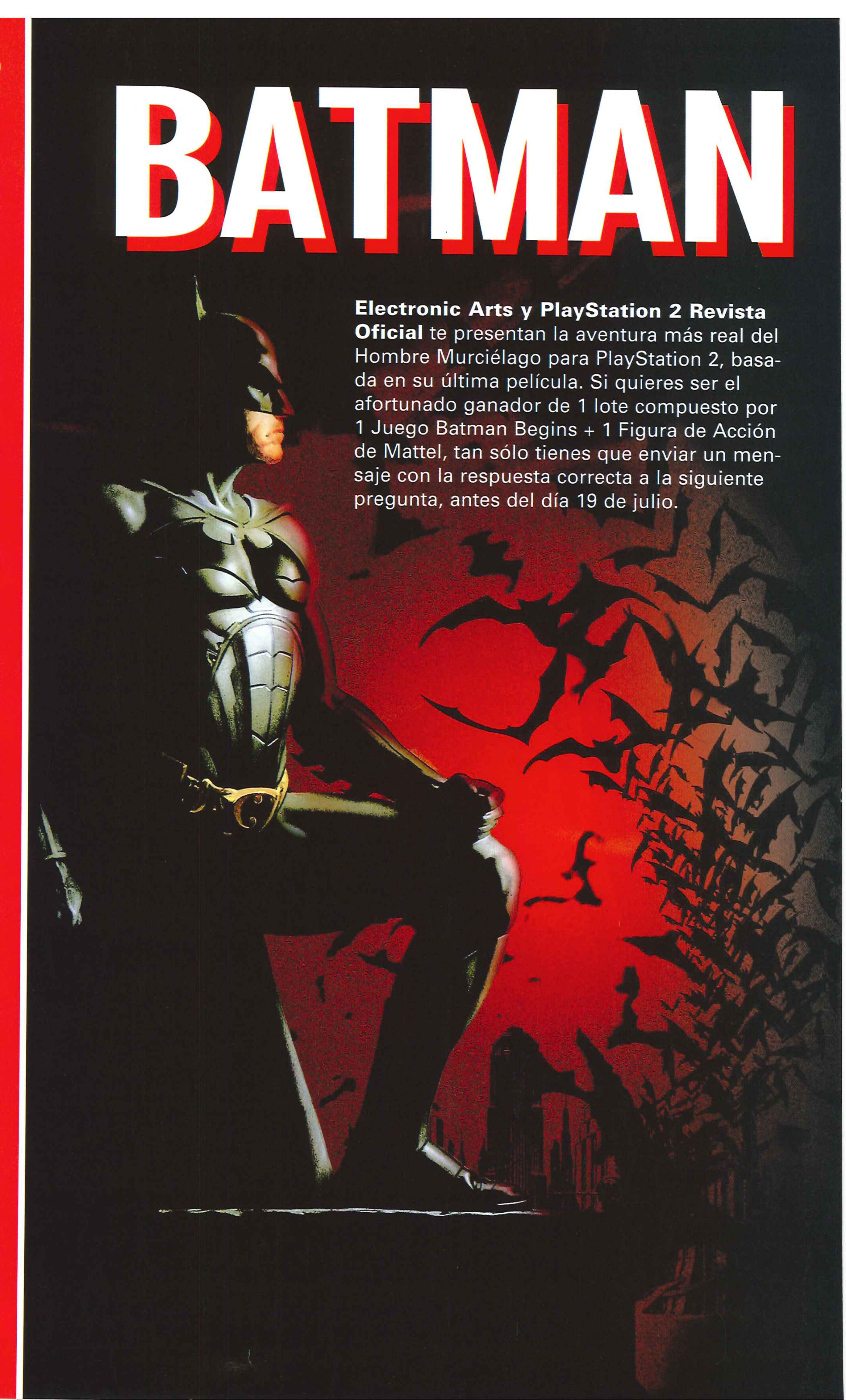


TODO COMENZÓ EN INTERNET...

Alien Hominid nació en 2002 como un juego de *Flash* dentro de la web www.newgrounds.com, cosechando un éxito descomunal (diez millones de descargas).



BATMAN



Electronic Arts y PlayStation 2 Revista Oficial te presentan la aventura más real del Hombre Murciélago para PlayStation 2, basada en su última película. Si quieres ser el afortunado ganador de 1 lote compuesto por 1 Juego Batman Begins + 1 Figura de Acción de Mattel, tan sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 19 de julio.

BEGINS

35 LOTES

1 JUEGO + 1 FIGURA DE ACCIÓN

PlayStation 2

PAL

B A T M A N B E G I

16+

www.pegi.info

16+

MATTEL®

EA GAMES

¿Cómo se llama el hombre que se transforma en Batman?

A) Bruce Wayne **B**) Bruce Dickinson **C**) Brus Stop

CONCURSO «BATMAN BEGINS»

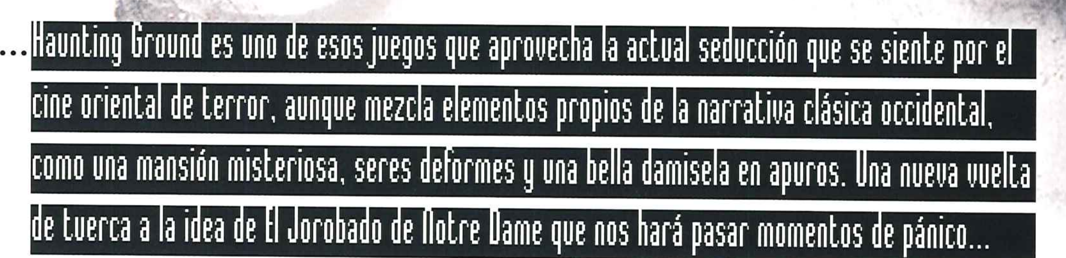
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **batmanps2 espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: **batmanps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de julio.

Compañía: Capcom.
Género: Survival Horror
País de Origen: Japón
Memory Card: 196 KB

http://www.capcom.com/hauntingground




Haunting Ground es uno de esos juegos que aprovecha la actual seducción que se siente por el cine oriental de terror, aunque mezcla elementos propios de la narrativa clásica occidental, como una mansión misteriosa, seres deformes y una bella damisela en apuros. Una nueva vuelta de tuerca a la idea de El Jorobado de Notre Dame que nos hará pasar momentos de pánico...

HAUNTING GROUND

TRAS EL ACCIDENTE

Después de una inquietante introducción, vemos a una Fiona perdida en un castillo y vestida sólo con una semi-transparente sábana. Así que tu primer objetivo será salvarla.

El jardín es un buen lugar para echar un vistazo al inventario y el modo de menú del juego, que resulta bastante sencillo. De momento ve a la jaula donde encontrarás un objeto, que puede servirte tanto para curarte como para bajar tu estado de miedo. El tipo de objeto puede variar según la partida. Ahora, sube por las escaleras hasta el final de ellas y llegarás a tu habitación de invitados. Allí conocerás a una bella sirvienta que te dará una vestimenta más adecuada. Bien, antes de salir de la habitación, graba partida en el reloj y sal por la puerta del fondo. Antes de pasar a la puerta del fondo, baja por las escaleras hasta el cuarto oscuro y rompe el jarrón para obtener un nuevo objeto. Ahora sube por las escaleras, abre la puerta y llegarás a un pasillo cubierto en el patio exterior.

Sigue avanzando y verás una de las columnas con una enorme mancha de sangre. Fiona la examina y lanza un gemido de horror. Después, entra en el estudio y examina todos los descubrimientos sobre unos extraños seres de luz, además de un nuevo objeto en la mesa de estudio. Sal al pasillo y avanza hasta que veas a Debilitas, un horrible ser deforme con un índice mental claramente negativo y que confunde a Fiona con una de sus muñecas, y claro, quiere «tenerla».

A continuación tendrás el primer test de Fiona. Rápidamente, regresa a tu habitación y escóndete debajo de la cama, momento que aprovecha el juego para informarte de los puntos de evasión, lugares donde estarás a salvo de tus enormes y peligrosos enemigos. Una vez se haya ido Debilitas, regresa al lugar donde ha soltado la muñeca y recógela.

En este primer capítulo, la misión principal es coger un mapa del lugar. Bien, sigue avanzando y verás una caja que puedes darle una patada y retirarla. Ahora ve a la habitación con la máquina de escribir y teclea las palabras EMETH y REST.

También puedes utilizar METH para obtener una joya de obsidiana que te ayudará con los «luminiscentes».

Sigue avanzando bajo las escaleras y verás un nuevo punto de evasión situado bajo un banco. Atraviesa el patio y llegarás a la sala de audiencias donde recogerás una llave que te permitirá abrir la puerta cerca del balcón que está cerrada. Ve para allá.

Al abrirla, llegarás a una nueva estancia con un reloj. Aprovecha para grabar la partida. Explora, hay una puerta que de momento está cerrada.

Si te das cuenta, hay una pared agrietada que esconde un preciado objeto.

En la siguiente habitación hay un grifo con el que podrás recuperar puntos de pánico y permitir que Fiona pueda correr más rápidamente y no sentirse tan aturdida ante los ataques de los enemigos que la persiguen.

Cruza la cocina hasta llegar al comedor, donde hay un nuevo punto de evasión al lado de las cortinas, y en la mesa podrás encontrar la segunda parte de la llave.

Regresa a la cocina para ir a bodega donde puedes esconderte debajo de la mesa y, lo más importante, aquí se encuentra el mapa del castillo que te será muy útil a partir de ahora.

Regresa a la cocina, allí contemplarás varias escenas cinemáticas con Debilitas y aparecerá un nuevo personaje, Ricardo.

LA LOCURA DE UN CASTILLO

Empiezas en tu habitación en este nuevo episodio. Al principio ya conocerás a tu nuevo amigo Hewie, al cual tendrás que adiestrar regañándole si hace las cosas mal, otra de las grandes características del juego ya que Hewie será una excelente ayuda. Bueno, tienes que liberar al perro en el jardín. Regresa a la habitación de Fiona y graba la partida. Ahora podrás comprobar las habilidades de combate del perro con Debilitas, el tipo raro este.

Ahora ve a los jardines y podrás entrar por la puerta principal del castillo. Allí hay un montón de escombros con una muñeca en lo alto que Hewie puede alcanzar fácilmente.

Regresa a la habitación del Golem . Allí, sal al balcón y mueve a Fiona hasta que la cámara detecte el brillo de un objeto. Dile a tu lindo perrito que lo recoja y así podrá saltar hasta abajo.

Una vez abajo, ordena a Hewie que se quede quieto varias veces hasta que te

SALVANDO EL TIEMPO

Todos los juegos de PlayStation 2 destacan por la forma de grabar partida. Bien, en este caso no se había podido escoger algo mejor, como son los relojes para la gestión de partidas. En ocasiones son imprescindibles, sobre todo a la hora de escapar de algún enemigo que no deja de perseguirte.



POR ANGELFRAN

Para llegar hasta el final

haga caso. Ahora utiliza la marioneta para abrir la habitación de las marionetas. Con Hewie ya amaestrado, que se quedará quieto cuando tú se lo pidas, es muy fácil desactivar la trampa de esta habitación. Simplemente pide al perro que se quede tumbado sobre el pulsador para evitar el efecto de la trampa. Una vez que lo consigas, es muy importante que felicites a Hewie ya que así será más efectivo en tus próximas órdenes y peticiones.
Tras la escena cinemática, otra vez tendrás al tipo pesado persiguiéndote. Ve hasta el vestíbulo de la entrada, abre la puerta para cruzar por el puente y usa las escaleras hasta el segundo piso donde podrás esconderte en el armario de la enfermería. Más adelante tienes una habitación con esculturas con un agujero en una esquina donde puedes esconderte. Después hay un laboratorio químico que causa pavor a Debilitas y al propio Hewie. En el laboratorio podrás combinar todos los objetos o plantas que recojas y combinarlas.
Vuelve a la galería de esculturas. Cruza por la puerta que hasta ahora no lo habías hecho y llegarás a un balcón. Tras pedir a Hewie que se esté quieto y tras la escena cinemática, otra vez tendrás a Debilitas detrás de ti. Cruza la puerta que conduce a la sala de juegos y otra puerta que lleva a la ya conocida sala de esculturas (el mapa del castillo debe ayudarte, pero es imposible que te pierdas). Una nueva puerta te conducirá al dormitorio de la servidumbre donde puedes esconderte en la cama. Si Debilitas continúa siguiéndote utiliza los otros puntos de evasión. Uno muy efectivo es el agujero de la sala de esculturas.
Regresa al pasillo con las puertas falsas, sí aquel que conducía a la sala de juegos y descubrirás un nuevo punto de evasión en una esquina al lado de las plantas. Ve ahora al final del pasillo y llegarás al final de una escalera con un reborde metálico. Golpea tres veces el reborde para bajar el puente. Regresa al pasillo con las puertas y ahora podrás atravesar el cementerio, sube la rampa y llegarás a un túnel con agujeros. Examínalos hasta que encuentres una carta de Lorenzo. Avanza hasta que llegues a la zona de la puerta. Pide a Hewie que te traiga unas cuantas flores frescas y regresa al pasillo con varias puertas. Entra en la oficina, graba la partida si lo deseas. Aquí lo único que debes hacer es colocar las flores frescas en la jarra y atraerás a las mariposas. Así de sencillo y podrás llegar hasta la lavandería, donde puedes estar a salvo de Debilitas además de recoger un nuevo objeto del fregadero.
Baja por la escalera y pídele a Hewie que te traiga una llave. Allí hay también una pared rota que esconde Magnesio. Ahora cruza el cementerio en dirección a la gran puerta. Ve por la escalera hasta la cabaña de madera que es donde reside Debilitas. Échale un vistazo a su interior.
Regresa a la puerta y pídele a Hewie que permanezca quieto. Sube por las escaleras hasta llegar a la sala de música con el piano. Recoge el objeto, échale un vistazo al telescopio. Avanza hasta que llegues al estudio y examina todos los conocimientos sobre el Aserto. Usa la llave del estudio para abrir el cajón y recoge el espejo. Regresa con el perro al balcón que está al lado de la sala de esculturas. Allí podrás encontrar otro objeto con la ayuda de Hewie. Sube por la escalera hasta que encuentres el puente que bajaste anteriormente.
Crúzalo y llegarás hasta una habitación con un puzzle que esconde una escalera. A través de ella llegarás a una habitación con dos espejos, coloca el espejito que encontraste antes en uno de ellos y alinéalos hasta que de lugar una escena cinemática. Ve ahora por la escalera en espiral y graba antes la partida en el reloj. Una sala oscura se interpone en tu camino y una de tus peores pesadillas en el juego. Bien, es sencillo, sólo debes ordenar a Hewie que se mueva y su instinto te guiará, aunque debes procurar que Fiona vaya permanentemente a su lado, de lo contrario morirá.
Has llegado a la Capilla y te vas a enfrentar nada más ni nada menos que a Debilitas. En la capilla podrás recoger una llave tras la estatua divina. Verás que hay unas palancas y Debilitas, en su afán por golpearte, las accionará para tu completa satisfacción.
Ahora tienes a tu disposición una bonita llave para ti. Ve a la habitación bajo las escaleras que no se podría abrir de ninguna forma. Bien, abre la puerta con tu nueva llave y podrás recoger unas botas metálicas bastante efectivas a la hora de golpear contra cosas o enemigos. Regresa a la habitación con el puzzle que escondía la escalera y usa de nuevo la llave en la puerta y... una nueva misión a cumplir.

LA MANSIÓN BELLI

Tras la cinemática con Daniella, regresa a la habitación de Fiona, examina la cama y descansa por unos momentos ya que Daniella saldrá corriendo tras Fiona con malas intenciones. Después, de nuevo a la habitación de arriba donde acabó el anterior episodio, durante un tiempo dejará de perseguirte. Abre la puerta que ahora sí que está abierta y avanzarás por un largo pasillo. Corre a toda velocidad porque Daniella está decidida a atraparte. Sube las, atraviesa la zona inundada y ve a la puerta situada más abajo que te conducirá a una sala con una luz extraña. Explora los rincones y hallarás algunos objetos y podrás utilizar las cortinas como vía para esconderte. Al lado del reloj verás una lámpara de «luminiscentes» apagada. Hay una de estas luces en el jardín. Procura que te siga y que en su ruta colisione con la lámpara que, al encenderla, te permitirá descubrir un nuevo pasaje misterioso con mujer momificada y todo. Controla en este momento el nivel de pánico de Fiona para evitar disgustos. Baja las escaleras y llegarás a una habitación con una extraña máquina donde tienes que introducir tres códigos: sal, mercurio y sulfuro. Cruza la otra puerta y llegarás a una habitación con un reloj y un cómodo sofá para descansar. El sofá esconde otro punto de evasión y puedes recoger el mapa de la mansión. Después, regresa por donde has venido.
Ve hasta los grabados de las serpientes donde el «luminiscente» te seguirá siendo útil, ya que permitirá obtener un rollo de película. En la cabeza de la serpiente recoge la nota. Las cabezas de las serpientes deben tener la siguiente combinación: arriba izquierda, sal / arriba derecha, mercurio. Pon el sulfuro en su lugar correspondiente y Hewie podrá escalar por el pilar de hielo.

EL CAMINO DE LOS ENIGMAS

En la biblioteca puedes recoger un nuevo objeto. Golpea la escalera tres veces y conseguirás la llave de Saturno. Regresa al pasillo de las serpientes y baja por las escaleras de la izquierda. Ve a la habitación de la izquierda y examina todo sin tocar a Daniella y ve a la habitación donde se encuentra el tablero de ajedrez. Bien, sólo debes tocar el propio tablero, las figuras de cera y el reloj de arena. Regresa al pasillo de las serpientes, ahora tendrás acceso a la Cámara de Tortura, donde hay un punto de evasión curioso. Sí, en la Dama de Hierro, pero antes manipula la palanca para que puedas esconderte en ella.
Un ambiente bastante tétrico y un nuevo objeto a recuperar de la mano de un cadáver, pero tendrás antes que exorcizarlo a base de puzzle. Coloca a Fiona y Hewie en este orden: rojo y azul, rojo y amarillo, verde y azul y por último, verde y amarillo. Recupera del cadáver la llave Venus y busca a Daniella a través del pasillo con la luz roja. Llegarás a una zona vallada y Hewie te indicará la presencia de Daniella. Tras hablar con ella, regresa a la sala con la lámpara de «luminiscentes» y abre una nueva puerta que te lleva a la habitación de la Quimera donde hay un objeto para recoger. Regresa a la habitación de las serpientes donde hay una nueva puerta que nos lleva al jardín de mandrágoras. Aquí hay un punto de evasión al lado de la cama púrpura. En esta habitación, lo importante es que le des el perfume de Daniella a Hewie ya que te indicará la posición adecuada de la planta en esta localización. Regresa al

pasillo de las serpientes, allí recoge el objeto, abre la puerta y dirígete al nuevo cementerio. Y de allí a la cripta, donde tienes que manejar de nuevo a un Golem. Estos son los movimientos que puedes hacer:

- Derecha, Derecha, Derecha: obtienes un objeto.
- Derecha, Derecha, Derecha, Derecha: al jardín
- Derecha, Derecha, Izquierda: seguir adelante.
- Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha: biblioteca

En la biblioteca debes encontrar tres libros y colocarlos en su sitio. Dos están abiertos y uno escondido bajo un carrito de libros que debes empujar. Examina los libros y guárdalos para que se accione un pasaje secreto que te conduce a una habitación con un proyector. Recuerda los símbolos que aparece en la película.

Tras la cinemática con Daniella ve rápido a la cripta a unas escaleras ocultas hasta ahora, sube las escaleras y Hewie te rescatará un nuevo objeto. Llegarás a un pasillo con una ventana roja y varias habitaciones. En una de ellas hay un punto de evasión bajo el fregadero. En otra habitación hay una máquina donde puedes leer una descripción de su funcionamiento, sigue avanzando y podrás grabar la partida, baja por las escaleras hasta que llegues a la habitación que viste en la película. Es hora de introducir los símbolos aparecidos en dicha película:

1º) Gira una vez a la izquierda.
2º) No girar.
3º) Gira dos veces a la izquierda.

El agua desaparecerá y podrás seguir avanzando hasta el pozo. Llegarás a la habitación del arquero, y como otras veces, sólo debes decir a Hewie que avance y síguele para evitar un flechazo «involuntario». Bien, salva partida porque ahora te enfrentarás a Daniella.

Dile a Hewie que «entretenga» a Daniella mientras empujas los bloques para activar el circulo y simplemente empuja a Daniella dentro de él. Después de escuchar su historia, coge la llave de Marte y vuelve al pozo para usar dicha llave. Avanza por el pasaje circular y conocerás unos nuevos enemigos como los «Luminiscentes». Avanza hasta el pasillo en ruinas y allí podrás capturar algo de magnesia. Continúa hasta el final y empuja los escombros. Sigue y conocerás a tu nuevo enemigo: Ricardo.

LA HUIDA

El mayor problema de Ricardo es que está armado y Fiona entra en pánico rápidamente. Almacena las hierbas adecuadas para rebajar el nivel de pánico o este nivel se convertirá en una pesadilla. Hewie te ayudará contra Ricardo, se trata de un nivel no muy extenso pero con pocos puntos para esconderse.

Avanza por el pasillo y busca un punto de evasión bajo la mesa e intenta esquivarle a lo largo de la mansión. Dile a Hewie que mueva la barra en la puerta y podrá explorar una habitación con un purificador en su interior. Abre la puerta y graba la partida en la habitación, que falta te hace. Sigue avanzado y de nuevo en el pasillo aparecerá Ricardo. Deberás golpearle para que se meta en la habitación de donde ha salido, e intentar dejarle KO de momento utilizando antimonio y magnesio, hasta que suelte un objeto que puede variar según la partida, como siempre.

Regresa al pasillo y busca el punto de evasión al final, continúa y Hewie podrá recuperar la «Prima Materia». Explora el lugar y busca una localización tan extraña como una matriz artificial, algo muy en la línea de H.R. Giger. Allí podrás colocar la Prima Materia para convertirse en mineral de Sulfuro.

En la otra máquina podrás convertir el mineral de plata en una maravillosa piedra blanca, regresa a la Sala de Piedra y coge el camino del Norte, pasarás por delante de un cuarto de baño donde podrás esconderte del ataque de Ricardo. Avanza y recoge los objetos brillantes. Una vez en la habitación de metamorfosis, puedes cambiar la piedra blanca a roja. Ahora regresa a la habitación de la Balanza donde colocaste la piedra roja y sigue recogiendo objetos. Avanza por el pasaje y un nuevo episodio de la aventura dará comienzo.

LA TORRE

Lo primero es recoger el mapa del bosque en el vallado. Intérnate en él y aprovecha para grabar la partida en el reloj de sol. Hewie se ha perdido y ahora debes encontrarle en el bosque. Examina el mapa para no perderte. Tras encontrar al perrito, avanza al Norte hasta que aparezca una cinemática que explica la trama central del juego.

Tras el encuentro con Ricardo, Fiona se halla en las celdas de una tenebrosa torre. A continuación, recoge los documentos relativos a la torre. Una vez fuera toma la figurita de bronce y usa la piedra roja en la máquina, que se convertirá en los Pendientes de los Filósofos, con tan rimbombante nombre se esconde un objeto mágico que atenúa de manera considerable y permanente los efectos del pánico en Fiona. Ve a la entrada de la torre, graba la partida y aprovecha para esconderte en la fuente. A este nivel del juego, Ricardo se está convirtiendo en un enemigo bastante pesadito y muy peligroso. Rompe los tubos en la base de la torre, pues uno de ellos esconde una miniatura del puente. Regresa a la entrada y sube por las rampas hasta arriba, mueve la palanca y sigue avanzando. Utiliza al perro en este nivel para que se encargue de Ricardo y deje de tirarte barriles. Continúa y ten mucho cuidado con los «luminescentes». Así llegarás al Planetario.

En el Planetario graba la partida y una vez más usa a Hewie para solucionar un puzzle ya que tendrás que ordenarle que se pare o detenga, según lo indique la luz. Avanza por la espiral y abre la puerta. Bien, rompe el muro y en el diorama usa la miniatura del puente. Ahora tendrás un combate con Ricardo.

Bien, ordena a Hewie que se introduzca en el agujero y él solito se encargará de Ricardo. Regresa a la entrada de la torre, graba la partida y escapa de este lugar.

LA MANSIÓN DE LA VERDAD

Tan suntuoso nombre corresponde al alojamiento de Lorenzo. En la entrada principal puedes esconderte debajo del lavabo, en la escalera de la izquierda. Examina el lugar y verás una pared extremadamente inflamable. Si sigues explorando verás una sala decorada con cadáveres o la propia habitación de Lorenzo donde se guarda una agenda. A Lorenzo no le sentará nada bien eso, pero afortunadamente este enemigo es menos peligroso que los anteriores.

Regresa a la sala principal y quema la pared. Avanza y ve hasta la máquina trituradora donde combatirás con Lorenzo. En esta ocasión, no debes tener muchos problemas. No te acerques demasiado a la trituradora mientras está funcionando. Cuando haya parado, golpéala dos veces y empuja a Lorenzo dentro, activa la maquina y este tipo que se irá al otro mundo en un instante.

Recoge la llave Sol y utilízala en la puerta de esa sala. Regresa a la sala principal y graba partida. Ve hasta el estudio y examínalo concienzudamente. En el Lobby de la mansión tendrás nuevas revelaciones sobre el Azoth. Huye para huir de un «resucitado» Lorenzo. Una de las habitaciones necesita un puzzle de colores para dar lugar a una puerta negra. Una buena combinación es: azul, amarillo, verde y rojo. Regresa a la sala principal y busca la sala del generador en las escaleras centrales. Allí debes leer una placa al lado del generador. Ve ahora a la sala de las sombras hasta que entres en las cuevas donde encontrarás un bastón. Bien, debes utilizarlo en el generador y empezará un nuevo combate con Lorenzo.

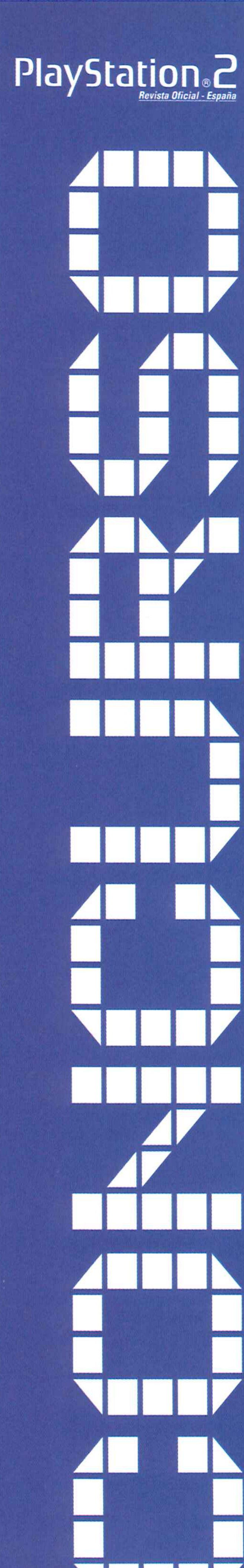
En este caso, la forma más fácil de eliminar a Lorenzo es empujarlo en la corriente de aire y caiga a la lava. Bien, ya está casi todo hecho. Regresa a la sala de Sombras y ordena a Hewie que salte sobre la puerta. Te facilitará el camino hacia las minas y de ahí a la sala principal.

Por último y tras la caída de la estatua, marca con el botón derecho del pad las direcciones de arriba y abajo, y habrás terminado el último puzzle de este fantástico juego.

La secuencia final es genial. No te la pierdas.

PUNTOS DE EVASIÓN

A diferencia de otros juegos de Survival Horror como Resident Evil, donde los zombis no tienen nada que hacer contra una escopeta recortada, o los Fantasmas de Project Zero ante una cámara de fotos, en Haunting Ground, nuestra protagonista tiene como principal arma correr y buscar un escondite lo más rápido posible. Los enemigos no abandonan nunca la persecución si tienen a Fiona ante su vista, por lo que debes procurar buscar los puntos de evasión (zonas donde puede esconderse Fiona) de cada escenario, tal como te indicará el juego según explores las habitaciones, así como en las localizaciones descritas en la guía.



¡TE INVITAMOS A LA CAMPUS PARTY!

PlayStation 2 Revista Oficial te invita a la Campus Party*, del 25 al 31 de julio en la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia. Este evento, con el patrocinio de Telefónica, reúne al mayor número de consolas PlayStation 2 conectadas On-line y para que no te lo pierdas, la revista regala 15 entradas (valoradas en más de 140 Euros). Para participar en el concurso tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 19 de julio.



CADA ENTRADA INCLUYE

- ❑ Puesto en sala durante toda la semana para colocar el ordenador.
- ❑ Acceso a conexión de alta velocidad.
- ❑ Posibilidad de participar en los concursos, talleres, conferencias y todo tipo de actividades realizadas a lo largo del evento.
- ❑ Acceso a la zona de acampada.
- ❑ Welcome pack.
- ❑ Servicio de catering (desayuno, comida y cena).



*Gastos de desplazamiento no incluidos.

¿En qué ciudad se celebra la Campus Party?

A) Valencia **B**) Valdemoro **C**) Pontevedra

CONCURSO «CAMPUS PARTY»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **campusps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: **campusps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de julio.



2401

TimeSplitters es idóneo para jugarlo On-line contra jugadores humanos o bien, si no dispones de red, Off-line donde los propios bots del juego te darán mucha guerra. Pero para desbloquear estas características multijugador y comprender mejor la filosofía del juego, hay un modo Aventura que te será sumamente divertida.

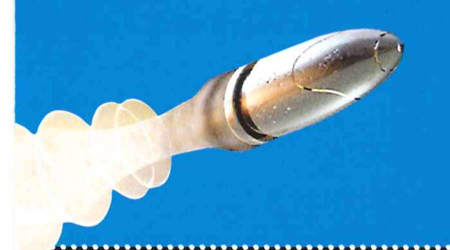
Empiezas en 2401 y Cortez tras recuperar algunos cristales alienígenas tiene que llegar a la base humana acosada por los TimeSplitters.

Este primer episodio te servirá como entrenamiento como es habitual en este tipo de juegos. Cortez debe llegar a la base terrestre y defenderla de los ataques. Tras un accidentado aterrizaje, sigue a los soldados que te indicarán lo que tienes que hacer en cada momento, realmente se trata de aprender a manejar y conseguir todo tipo de armamento, incluido puestos de combate fijos idóneos para barrer grandes áreas de enemigos. Antes de avanzar tendrás ocasión también de probar un rifle de francotirador y por último un gran combate en un espacio abierto, así que evita situarte en medio de la explanada y busca las esquinas para combatir. Al final se abrirá la puerta de la fase y prepárate para la aventura.

1924

Una isla está a punto de ser volada por la armada británica y hay que acceder a su interior para localizar un yacimiento de cristales temporales. En la introducción conocerás al Capitán Ash, un flemático inglés bastante brillante que ayudará a Cortez y se convertirá en un buen aliado en este episodio. Para acceder al interior del castillo, simplemente sigue a Ash. Las armas del siglo XX no son tan potentes como las del futuro, así que avanzar no te será muy fácil. Bien, de momento prosigue tu camino evitando los ataques de los aviones y de los numerosos puestos de guardia que están por allí, y que utilizan un armamento bastante sofisticado para la época que se encuentran. Cubre a Ash en su recorrido y llegarás hasta un camión con una ametralladora fija. Genial. Es hora de recorrer el último trecho del camino cómodamente en el camión y usando la ametralladora sin parar. Aunque de esta forma te convertirás en objetivo primordial de los aviones.

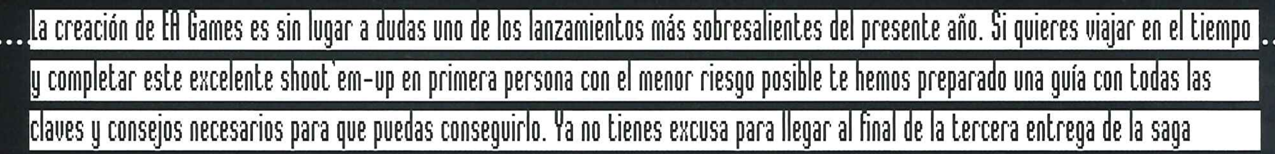
Llegarás a un punto con un puente levadizo que impide el paso. Así que tendrás que utilizar el arma que te entregaron en el futuro. Con él podrás mover objetos a distancia, como la palanca del puente levadizo. Avanza hasta la entrada del castillo y explota la puerta



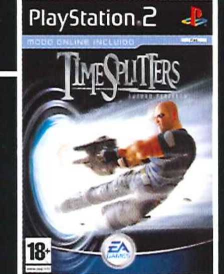
POR ANGELFRAN



Para llegar hasta el final



La creación de EA Games es sin lugar a dudas uno de los lanzamientos más sobresalientes del presente año. Si quieres viajar en el tiempo y completar este excelente shoot'em-up en primera persona con el menor riesgo posible te hemos preparado una guía con todas las claves y consejos necesarios para que puedas conseguirlo. Ya no tienes excusa para llegar al final de la tercera entrega de la saga



TIME SPLITTERS FUTURO PERFECTO

de la izquierda con la dinamita que hay al lado del vehículo colgado.
Entra en el castillo y una especie de trampa os atrapa. No te preocupes, Ash se quedará debajo para indicarte. Sube al piso de arriba para pulsar las palancas y deshacer la trampa. Ahora tienes que dirigirte a la torreta de la grúa para tomar los controles. Toma la torreta que está disparando a Ash y ponla fuera de combate. Ahora podéis continuar sin más problemas. El castillo no te dará muchos problemas para avanzar, prácticamente deberás seguir a Ash por todos los pasillos, destrozando el mobiliario para encontrar munición y botiquines, básicos para Cortez.
Avanza hasta que llegues a una puerta infranqueable, en ese momento se producirá una escena automática y un Cortez del futuro, a través de un salto temporal, te dará la llave que tanto necesitas.
Bien, sigue avanzando y comprobarás cómo en ciertas habitaciones hay una especie de periscopio que vigila varios rincones del castillo. Te serán útiles en algunas ocasiones, así averiguarás la localización de una gran sala donde se produce una interesante reunión. Cuando la localizes, te recomiendo que tires una granada para atontar a los asistentes y liquidarlos de la forma más rápida posible. Baja por la escalera de caracol y cúbrete en un mueble para enfrentarte a ellos. Una vez finalizado el combate, tendrás la llave que luego darás al «Cortez del pasado». Suena complicado, pero así es como lo comprobarás en la siguiente animación. Sigue adelante en tu búsqueda de las minas, pero antes ayuda a Ash que ha encontrado a su bella asistente.
Ella está encerrada en una celda. La cerradura es a prueba de balas y no puedes utilizar una granada. Bien, ve a la celda situada en la pared de atrás y tira una granada, luego dispara al barril para que todo salte por los aires, así la chica podrá salir sin problemas.
Continúa hasta el patio donde tendrás que vértelas contra un todopoderoso tanque, que no es otra cosa que un jefe final.
El tanque está demasiado acorazado para eliminarlo con el armamento que llevas ahora, es muy poderoso y rápido para enfrentarte directamente a él. Utiliza la astucia. Recorre el patio, localiza los botiquines y la dinamita. Tienes que colocar la dinamita en la parte trasera del tanque, su punto débil. Una vez que tengas los explosivos, busca un sitio seguro y espera a que el tanque reponga su energía. Es el momento adecuado. Coloca la dinamita en el lado trasero y escapa a toda velocidad.
Ya está todo. Entra por la puerta donde ha emergido el tanque y coge el ascensor, allí encontrarás a Ash y a su preciosa nena.

1969

Cortez viaja a Rusia. Debido a las características de este escenario tendrás que utilizar las habilidades

ALIADOS

TimeSplitters: Futuro Perfecto es un juego de acción muy clásico, a excepción de los puzzles de cañerías en algunas fases del juego todo consiste en avanzar y avanzar. Los niveles son bastante lineales y sus diseñadores han huido de los clásicos laberintos. De todas formas, en muchos de los escenarios, tu principal tarea es proteger a un compañero que te indica el camino y que hará la mayor parte del trabajo «intelectual» para ti. Cortez debe limitarse a disparar.

SENTIDO DEL HUMOR

Este juego es uno de los más divertidos de nuestra querida PlayStation 2. El diseño de los niveles es un homenaje o una parodia de las películas de ciencia-ficción y terror más queridas por los freaks. Disfruta de los escenarios en el momento que estés más relajado y contempla los detalles y pequeños guiños a las grandes películas de género.

de infiltración típicas de juegos como *Metal Gear Solid*, al que también se le hace un especial «homenaje» en este escenario. Para empezar, coloca el silenciador en la pistola y ve al punto de cita. Sigue las indicaciones de Harry y evita confrontaciones muy «ruidosas» con todos los tipos que hay por ahí.
Es un nivel bastante fácil en su desarrollo, sólo debes seguir las indicaciones de Harry, te serán muy útiles para abrir una reja metálica con un láser especial. Avanza,en uno de los edificios deberás desactivar la valla eléctrica y recoger una potente ametralladora.
Bien, en una de las escenas deberás intercambiar la ropa con la de Harry, y ante todo tienes que volver a restaurar el sistema de energía en el fondo del bunker, en tu camino te encontrarás con un nuevo vehículo con ametralladora que te ayudará a limpiar la zona. Después, restaura el sistema de energía y prepárate para un «viajecito» en tren.

1969: EL TREN

Bajo tus pies hay un tren con una amenaza nuclear y sólo Cortez está armado con una ridícula pistolita. Una vez dentro del vagón, dispara a los barriles para limpiar el vagón de tipos malos. Avanza hasta que llegues a un vagón descubierto. En ese momento un helicóptero de combate intentará freírte con una ráfaga de cañones. Bien, destruye las cajas de madera y aparecerá un sistema de combate antiaéreo. Sólo es cuestión de accionarlo y enviar el helicóptero al infierno.
Después de una intervención «afortunada» del Cortez del futuro, aparecerá un «agujero temporal» donde tienes que introducirte. Allí tienes que limpiar el otro tren de enemigos, como la otra vez, aunque en esta ocasión será mucho más difícil.
Una vez que llegues a la habitación con la estatua del gato, usa tu guante psíquico sobre la figura para abrir la puerta, pulsa el botón rojo y ármate hasta los dientes para enfrentarte a la oleada de enemigos que se te avecina.
Una vez eliminados, ve a la zona donde se guardan los misiles y tendrás el típico puzzle de cañerías en una consola de ordenador. Se trata de colocar la cañería en su sitio con el color adecuado. Con cada partida, la disposición del puzzle cambia, por lo que debes utilizar el «coco» y la lógica para evitar que Cortez sea fulminado en una explosión nuclear y se produzca la III Guerra Mundial.
Después, deberás combatir contra Khallos, que es mucho más fácil de destruir que el tanque de la misión anterior. A pesar de sus habilidades volantes, Khallos no presenta ningún problema, un buen par de pistolas mandará su armadura y a él mismo al otro mundo en un instante.

1994

Viaje a una época mucho más «actual» en un escenario típico de las películas de terror donde tendrás la ayuda de Jo Beth, una simpática muchachita muy sexy y experta en liquidar a zombis, que son los principales enemigos situados en este nivel. Como el otro episodio, tampoco presenta grandes dificultades, sólo tu habilidad de descabezar a zombis con un bate de béisbol.
En la mansión, recoge el lanzallamas porque te será muy útil para algunos tipos de enemigos, mientras protege a Jo de los ataques de zombis, fantasmas y otras criaturas.
En el jardín podrás recoger un lanzallamas «fantasmal» que no se agota nunca y con el que tendrás que eliminar a la mayoría de los enemigos de esta zona.
Bien, de regreso a la mansión tendrás varias recortadas a tu disposición, tanto para Cortez como para Jo, por lo que podrás recrear las mejores escenas de las películas «gore». Tienes que ir hasta el tejado donde debes encontrar a un científico bastante asustado, no es de extrañar dado el ambiente que rodea a la casa. Sigue las instrucciones del científico y antes de bajar por las escaleras, recoge toda la munición que te hayas dejado en el camino. Te va a hacer falta porque cuando bajes por las escaleras, el camino se cerrará, tendrás que avanzar hasta un jardín con un monstruo bastante aterrador y que necesitará el mayor número de disparos de recortada que puedas hacer, por tanto, no malgastes la munición (el lanzallamas es inútil en esta ocasión).
Una vez liquidado, avanza a la cocina y luego a la cámara frigorífica para cambiar de misión.

1994: EL LABORATORIO

Continúan las aventuras en este ambiente tan tétrico. Baja las escaleras y a través del agujero verde llegarás al laboratorio donde se realizan todo tipo de experimentos biológicos, incluso puedes juguetear con los ordenadores y cambiar el transcurso de dichos experimentos, pero también debes manipular el ordenador para poder desbloquear la puerta de acceso.
Allí aparece un nuevo tipo de zombis, de naturaleza eléctrica y que pueden ser eliminados fácilmente con el revólver, pero cuida la munición para el enemigo final.
Mientras Jo hackea uno de los ordenadores debes protegerla de los ataques que recibirá por parte de los zombis. Hay un tipo de arma de arpones que viene genial para explotar las cabezas a estas bestias.
Una vez que Jo acabe con su trabajo, podrás seguir a las profundidades del laboratorio.
Una vez que sobrepases el pentagrama, prepara el revólver para acabar con la última jauría de zombis hasta que veas otra vez al «Cortez del futuro» y le eches una mano. Entra en la cueva y pon a punto el arma especial contra fantasmas, la única que puede vencer al enemigo final del juego. Cuando te enfrentes a este final boss, verás que su poder es inmenso y que Jo es la que marca la duración del combate, ya que, aunque ocultes a Cortez en un sitio a salvo de las llamaradas del bicho, debes actuar deprisa para salvar a Jo. El truco consiste en utilizar el arma fantasmal contra el tanque después del ataque del monstruo.
Una vez derrotado, dirígete al laboratorio secreto, los monstruos de por aquí no son muy fuertes. Se producirá una gran explosión, pero sólo tendrás que seguir la flecha que aparece en pantalla para llegar a la salida.

2052

Nos alejamos de épocas ya conocidas y nos adentramos en el futuro, para

Y SOBRE TODO . . . MULTIJUGADOR

Futuro Perfecto no es un mero juego de acción más. De hecho, la linealidad y sencillez del modo Aventura, se debe sobre todo a que ha sido diseñado desde un primer momento para su uso en multijugador. Si eres uno de los afortunados que tienes tu PlayStation 2 conectada a la red, podrás disfrutar del mejor shooter en 3D de su catálogo actual. Cuando hayas acabado el modo Aventura, podrás desbloquear nuevos personajes en el modo Arcade para un único jugador. Pero, atención, los «bots» del juego son tan peligrosos como los jugadores humanos y utilizan las mismas técnicas traicioneras.

conocer las andanzas de este viajero del tiempo que tantos problemas está dando a Cortez.
Bien, en este nivel, el guante psíquico-magnético es vital para destruir a los robots y ya debes empezar a usarlo nada más empezar el nivel con una palanca en el helipuerto. Avanza, recuerda usar el guante con los robots para destruirlos y las armas de munición convencional para cámaras de seguridad, vigilantes humanos y los robots más acorazados.
Baja a través de las rampas, ve despacio y muy atento a la proximidad de cámaras de seguridad. Destruye todas las que puedas para evitar males mayores pues sobre todo te interesa destruir a tus enemigos uno a uno. El nivel es bastante corto y no debe darte mayores problemas.
Una vez que llegues al centro de seguridad, debes acceder al terminal y desactivar los sistemas de vigilancia. Ve hasta la escalera, destruye el control que hay abajo con tu arma más precisa para que se desactive el sistema de seguridad y baja las escaleras. Lo que has hecho ahora de practicar el tiro al blanco con los paneles de seguridad, deberás hacerlo más veces para avanzar a través de los pasillos protegidos con los láser.
Bien, ten mucho cuidado con algunos robots que vigilan las escaleras y que están en una posición idónea para atacarte. Usa tu mejor arma hasta el momento para destruir a todos los robots.
En los servicios de chicas, encontrarás a la bella Amy Chen, tu próxima compañera que debes proteger a toda costa de los ataques de los robots mientras ella se dirige al sistema central para hackear el ordenador de Crow.

2052: EL LABORATORIO DE CROW

Bien, has llegado al laboratorio. Como el anterior episodio no hay grandes cosas que hacer a excepción de dos puzzles similares a los del tren, aunque son más complicados. Son aleatorios en cada partida, por lo que deberás esforzarte.
De todas formas, en este nivel, los puzzles no son tu mayor complicación sino los bots de combate. Intenta hackear los distintos ordenadores y desactivar la mayor parte de los sistemas de seguridad. Los robots de este nivel son francamente duros.
Una vez que llegues al laboratorio principal e interrogues a los científicos te darás cuenta de la amenaza mutante. Utiliza la SBP500 para eliminar a los mutantes y especialmente al súper jefe final de este escenario. Afortunadamente tienes munición ilimitada para eliminarlo.

2243

¿Te atrae el mundo dominado por las máquinas de Terminator? Pues serás feliz en este nivel...
A estas alturas del juego ya te habrás dado cuenta que el intenso sentido del humor que destila TimeSplitters se basa en las parodías a películas. Empiezas a lomos de un tanque, lo que te facilita enormemente las cosas, ya que encontrarás robots de todas las clases posibles. Así llegarás hasta la base de la Resistencia Humana donde conocerás a dos nuevos amiguitos. Síguelos y tu máxima preocupación será recoger las armas que encuentres, además de destrozar a los robots que os están acosando. Ante todo no uses las armas de mayor potencia porque lo necesitarás para el robot gigante del final.
Montarás en un nuevo tanque y tendrás otro ayudante en forma de robot que te ayudará a hackear los sistemas de la factoría. En los alrededores de la factoría encontrarás un jeep que te puede ser muy útil contra Goliath, el gran robot. Bien, mientras tu robot R110 intenta abrir las instalaciones de la factoría y acceder al sistema de control del propio Goliat, una vez que R110 lo haya conseguido, debes utilizar tus armas más potentes contra Goliath, que tiene un nivel de resistencia impresionante. Tras la batalla podrás acceder a la siguiente fase.

2243: LA FÁBRICA

Bien, tras seguir las indicaciones de R110 y Anya entra en las instalaciones del bar y liquida a todo aquello que se mueva y simplemente espera a que R110 vaya abriendo puertas. Recoge las armas y te encontrarás nuevos robots en las instalaciones, como algunos con armas eléctricas y otros especialistas en avanzar rodando por los túneles subterráneos y mientras permanecen rodando, serán inmunes de cualquier tipo de ataques. Evita sus embestidas y aprovecha la ocasión cuando se despliegan inmóviles.
R110 es tu mayor aliado, protegele, sobre todo cuando llegues a la zona superior de la factoría, tras el ascensor. Recoge todo el armamento que puedas, no sólo porque tienes varios enemigos voladores bastante molesto, sino porque debes acumular el mayor número de granadas de plasma posible.
El motivo es que tienes de nuevo un boss en forma de Goliath, otro robot gigante y en esta ocasión R110 no podrá hachearlo. Bien, coloca el mayor número de granadas de plasma para volarle en pedazos. Y sí, tienes razón, evita sus ráfagas de energía o sus pisotones.
Goliath protegía un arma increíble en forma de supercañón. Debes activar el sistema de autodestrucción y escapar de allí a toda prisa. Bien, sigue avanzando, el nivel de los enemigos ha disminuido y todo se ha convertido en un dulce paseo, con algún bot pesadito de vez en cuando.
Llegarás a un puente de energía que debes reponer con tu arma eléctrica. Una vez activado llegarás a la guarida del Gran Jefe del mundo de las máquinas. La estrategia para acabar con ellos te la marca el juego, pues las armas del jefe pueden ser su propia destrucción si las destrozas con tu rifle de plasma.

1924... DE NUEVO

Bien, tras hacer una buena limpieza de enemigos en el futuro, tal vez sea una buena idea regresar al pasado y destruir la mina de cristales temporales, la responsable de todo este embrollo. R110 viajará contigo en el tiempo y te será muy útil, especialmente en los primeros momentos del escenario para dejar fuera de combate a los enemigos. La táctica es sencilla, avanzar y accionar las distintas válvulas para abrir las puertas de la instalación submarina. Llegarás a la ciudad submarina alienígena vigilada por robots. Los bidones azules al explotar son buenos aliados para limpiar zonas. Explora el escenario minuciosamente para obtener nuevas armas, especialmente el poderoso SKMG. Utiliza el guante para mover armas, munición y botiquín que están fuera de tu alcance. Podrás tirarlos al suelo para recogerlos.
Antes de contactar de nuevo con R110, que durante un tiempo ha estado desaparecido, ten mucho cuidado con los francotiradores, deberás matarlos a todos para tener acceso al siguiente nivel de la fase.
Ahora R110 te ayudará a manipular las cuatro palancas secundarias de la máquina de bombeo. Una vez activadas, tendrás acceso a la palanca principal y la instalación se vendrá abajo impidiendo la recolección de más cristales temporales.

2401 AUTOPROTECCIÓN

Este nivel recuerda mucho al tutorial por el entorno. Es muy corto y frenético. Se trata simplemente de que el «Cortez del futuro» proteja al «Cortez del pasado». Tu único objetivo es que el «Cortez del pasado» no sufra demasiado daño, ya que no puedes curarle. Debes arriesgar al personaje que estás manejando, a él sí puedes sanarle y evitar cualquier daño que tu protegido pueda sufrir.

1924 POR FIN

Bien, aquí tienes por fin el enfrentamiento contra el gran Jefe Final. Tu mejor aliado va a ser R110 en un primer momento, y sobre todo el KSMG para el final boss.
Tras el túnel y recoger lo cristales, tendrás el enfrentamiento con el jefe final. Es un tipo bastante listo con robots auto-reparadores que puede poner nervioso al más pintado.
Sigue esta estrategia: utiliza granadas para forzar la rotura de sus brazos y piernas, provocando que por unos momentos esté inmóvil, esperando su regeneración, y entonces atácale sin piedad por la espalda. Tras varios intentos, podrás lograrlo y alejar para siempre la amenaza de los TimeSplitters.

MONSTER HUNTER



Pausa el juego y elige Combinar. Después selecciona los items que quieres combinar.

ANCIENT POTION
Kelbi Horn + Immunizer

ANTIDOTE
Antidote Herb + Blue Mushroom

ANTIDOTE FLUTE
Flute + Antiseptic Stone

ANTIDOTE S
Antidote Herb + Huskberry

ANTISEPTIC STONE
Earth Crystal + Bitterbug

ARMOR FLUTE
Mega Armorskin + Med Monster Bone

ARMOR S
Huskberry + Armor Seed

ARMORSKIN
Catalyst + Armor Seed

ARROWANA BAIT
Cricket + Bugbopper

BOMB MATERIAL
Sap Plant + Stone

CATALYST
Honey + Bitterbug

CLUST S LV1
Huskberry + Bomberry

CLUST S LV2
Sm Bone Husk + Wyvern Claw

CLUST S LV3
Lg Bone Husk + Scatterfish

CRAG S LV1
Huskberry + Burst Arrowana

CRAG S LV2
Sm Bone Husk + Burst Arrowana

CRAG S LV3
Lg Bone Husk + Bomb Arrowana

DEMON DRUG
Catalyst + Power Seed

DEMON FLUTE
Mega Demondrug + Med Monster Bone

DEMON S
Huskberry + Power Seed

DISK S
Huskberry + Diskstone

DRAGON S
Lg Bone Husk + Dragon Seed

DRUGGED MEAT
Raw Meat + Sleep Herb

DUNG BOMB
Bomb Material + Dung

DUNG S
Dung + Huskberry

FLASHBOMB
Bomb Material + Flashbug

GOLDFISH BAIT
Fire Fly + Snakebee Larva

GUNPOWDER
Fire Herb + Nitroshroom

HEALT FLUTE
Flute + Lifepowder

HERBAL MEDICINE
Cactus Flower + Bitterbug

IMMUNIZER
Dragon Toadstool + Catalyst

LG. BARREL BOMB
Gunpowder + Lg. Barrel

LIFECRYSTALS
Godbug + Wyvern Fang

LIFEPOWDER
Lifecrystals + Wyvern Claw

MAX POTION
Mega Nutrients + Dragon Toadstool

MEGA ARMOR SKIN
Armorskin + Pale Extract

MEGA DEMON DRUG
Demondrug + Pale Extract

MEGA JUICE
Power Extract + Well-Done Steak

MEGA NUTRIENTS
Nutrients + Honey

MEGA POTION
Potion + Honey

NET
Spiderweb + Ivy

NORMAL S LV2
Huskberry + Needleberry

NORMAL S LV3
Huskberry + Rumblefish

NUTRIENTS
Blue Mushroom + Godbug

PAINT S
Paintberry + Huskberry

PAINTBALL
Sap Plant + Paintberry

PELLET S LV1
Huskberry + Scatternut

PELLET S LV2
Huskberry + Wyvern Fang

PELLET S LV3
Sm Bone Husk + Wyvern Fang

PIERCE S LV1
Huskberry + Velociprey Fang

PIERCE S LV2
Huskberry + Pin Tuna

PIERCE S LV3
Sm Bone Husk + Pin Tuna

PITFALL TRAP
Net + Trap Tool

POISON S LV1
Toadstool + Huskberry

POISON S LV2
Sm Bone Husk + Loprey Fang

POISONED MEAT
Raw Meat + Toadstool

POTION
Herb + Blue Mushroom

POWER JUICE
Catalyst + Rar Steak

RECOV LVL 1
Huskberry + herb

RECOV LVL 2
Huskberry + Potion

RECOV S LV1
Herb + Huskberry

RECOV S LV2
Potion + Huskberry

SLEEP S LV1
Huskberry + Sleep Herb

SLEEP S LV2
Sm Husk Bone + Sleepyfish

SM. BARREL BOMB
Fire Herb + Small Barrel

SMOKE BOMB
Bomb Material + Ivy

SONIC BOMB
Gunpowder + Screamer

STUN S LV1
Stunshroom + Huskberry

STUN S LV2
Sm Bone Husk + Genprey Fang

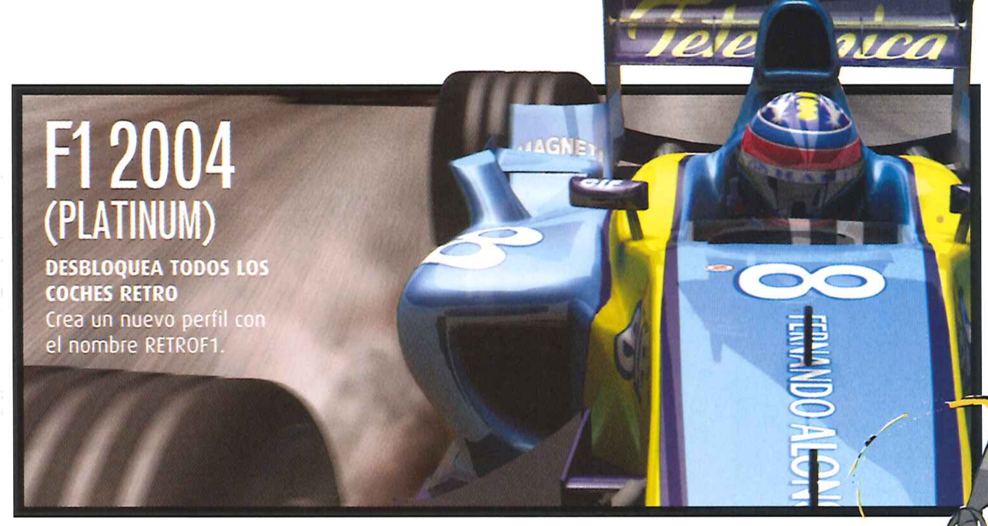
TAINTED MEAT
Raw Meat+ Stunshroom

TUNA BAIT
Worm + Vembug



MASHED XXL

DESBLOQUEAR TODO
Presiona Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo en el menú principal y habrás desbloqueado todos los contenidos ocultos del juego.



F1 2004 (PLATINUM)

DESBLOQUEA TODOS LOS COCHES RETRO
Crea un nuevo perfil con el nombre RETROF1.

ALIEN HOMINID

En el menú de opciones introduce cada código como nombre de jugador. Al aceptar, un sonido te confirmará que el truco ha sido aceptado. Después, ve al menú de sombreros y estará desbloqueado el peinado o sombrero correspondiente.

TOMFULP
Desbloquea el sombrero del mismo nombre.

CLETUS
Desbloquea el pelo rubio.

APRIL
Desbloquea el pelo rojo.

SUPERFLY
Desbloquea los rizos Jheri.

GOODMAN
Desbloquea la bandana pirata.

GRRL
Desbloquea el sombrero de copa.

ABE
Desbloquea la tiara de diamantes.

BETTY / PRINCESS
Desbloquea el peinado de Daisy.

DANDY
Desbloquea el sombrero de Dick Tracy.



CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2

¡PONTE LAS PILAS!

+ **PlayStation 3** llegó, vio y venció en el **E3**. Todos los medios del sector y desarrolladores de videojuegos coinciden en que lo mostrado por **Sony** de su nueva generación de **PlayStation** es lo más espectacular que se ha visto en un **E3**. Ya estamos locos por conocer nuevos detalles de la consola de **Sony C.E.**

– Aparte de la presentación de **PlayStation 3**, el **E3** de este año no ha albergado demasiadas sorpresas en forma de nuevos títulos, ni para **PlayStation 2** ni, misteriosamente, para **PSP** (exceptuando juegos de la talla de *Grand Theft Auto: Liberty City Stories*).

Kingdom Hearts 2

Hola, soy Toni de Barcelona. Os felicito por la revista. Y quería haceros una preguntas:
1.- ¿Será bueno el juego *The Movies*?
2.- ¿Cuándo saldrá *Kingdom Hearts 2*?
3.- ¿Llehará *KH2* doblado al castellano?
4.- ¿Cuándo saldrá a la venta aproximadamente la **Playstation 3**?
Toni Morejón, vía e-mail.

1.- Si después del infinito periodo de desarrollo es la mitad de lo que promete ser, *The Movies* se convertirá en una maravilla.
2.- Tal y como se anunció en el E3, apareceá a finales de año, aunque aún no se sabe cuándo llegará a nuestro país.
3.- Es demasiado pronto para contestar esa pregunta; suponemos que sus textos estarán en castellano, pero aún no conocemos a ciencia cierta si el juego llegará doblado o no.
4.- Según la conferencia de Sony C.E. en la feria E3, falta un año prácticamente para que se lance PlayStation 3. Eso sí, todavía no se sabe si esa será la fecha de lanzamiento en Japón, Estados Unidos o Europa, y si es definitiva.

Soul Calibur 3

Hola, soy javier Sánchez Rodríguez y tengo algunas preguntas:
1.- ¿Cuándo saldrá *Monster Hunter*? Es que aún no lo habéis puntuado.
2.- ¿Para cuándo *Soul Calibur 3*?
Javi Sanchez, vía e-mail.

1.- Debería estar ya en las tiendas. Si quieres conocer nuestra puntuación, el mes que viene te ofreceremos un *Test* del juego.
2.- Después de mostrar una versión bastante avanzada del juego en la feria E3, parece cierto el anuncio de Namco de hace unos meses, que colocaba a su *beat'em-up* en las tiendas antes de que acabase el año.

PlayStation 3 y PSP

Me llamo Juan Carlos y os felicito por la gran revista que estáis haciendo cada mes. Ahí van mis preguntas:
1.- ¿Para cuándo estimáis que saldrá el próximo *GTA*? Si está **PS3**, ¿lo sacarán también para **PS2**?
2.- ¿Cuál es mejor: *The Warriors* o *GTA San Andreas*?
3.- ¿Qué juego es mejor: *Juiced, GT 4, Enthusia Professional Racing* o *Midnight Club 3*?
4.- ¿*FIFA Street* o *PES 4*? ¿Cuál me aconsejáis?
Juan Carlos, vía e-mail.

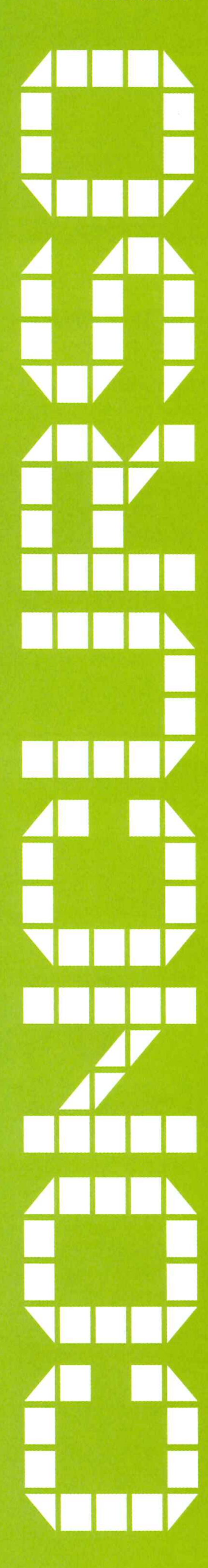
1.- Todo parece indicar que los próximos trabajos de Rockstar irán destinados a PlayStation 3, incluyendo cualquier *Grand Theft Auto* que sea diseñado en el futuro. Por supuesto, si el nuevo *GTA* sale para PS3, es bastante improbable que hagan una adaptación mínimamente parecida en PS2, aunque no podemos descartar que hagan título diferente basado en la saga.
2.- Es difícil superar a *GTA San Andreas*, sobre todo si tenemos en cuenta que *The Warriors* es «algo» más que un *beat'em-up* 3D, y la saga *GTA* abarca un sinfín de géneros desde originales perspectivas.
3.- *GT4* es sin duda alguna el mejor de todos, aunque es posible que te parezca «demasiado simulador». Si quieres un buen *arcade*, rápido y de control simple e intuitivo, *Midnight Club 3* es tu juego.
4.- *Pro Evolution 4* es el mejor juego de fútbol jamás creado (hasta la aparición de la próxima entrega); nunca nos cansaremos de repetirlo. *FIFA Street* es original y divertido, pero puede resultar repetitivo en pocos partidos y es muy limitado (comparándolo con *PES*, por supuesto).

TimeSplitters y el PEGI +18

¡¡¡Hola, hola!!! Saludos a todos. Desde el primer día que vi vuestra revista no he podido dejar de comprarla. Bueno, al grano:
1.- ¿*Mercenarios* o *TimeSplitters*?
2.- ¿Por qué *TimeSplitters* tiene un PEGI de +18?
3.- Ordéname estos juegos de mejor a peor: *Ford Racing 2, Richard Burns Rally, WRC4, R. Racing, Toca Race Driver 2* y *Colin McRae 2005*.
4.- ¿Saldrán *Driver 4* y *Flat-Out 2*?
Héctor Ravelo, S. Juan de la Rambla (Tenerife).

1.- *Mercenarios* es una versión algo descafeinada de *GTA*, en un escenario bélico; *TimeSplitters* es mejor y más completo como juego.
2.- Suponemos que por las escenas violentas entre personajes de aspecto humano.
3.- *Colin McRae 2005, W.R.C.4, Toca Race Driver 2, Ford Racing 2, R. Racing*.
4.- De *Flat-Out 2* no se sabe nada y *Driver 4* está empezando a tomar forma.

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a
ps2@grupozeta.es
poniendo como asunto
S.O.S.



UMBRO®

Umbro y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a practicar el deporte del verano, el fútbol playa, regalándote esta magnífica equipación Beach Soccer. Si quieres conseguir una de las 25 equipaciones que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 19 de julio.

25 EQUIPACIONES DE BEACH SOCCER

¿En qué país se originó el fútbol playa?

A) Groenlandia **B**) San Marino **C**) Brasil



CONCURSO «UMBRO»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **umbrops2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: **umbrops2 A**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de julio.

TARJETA DE MEMORIA PNY

Nada menos que 2 GB de capacidad para una tarjeta *Compact Flash* capaz de almacenar cientos de fotos en alta calidad con la práctica totalidad de las cámaras fotográficas existentes en el mercado. Además, su velocidad de transferencia es muy elevada, haciendo desaparecer las esperas a la hora de guardar las imágenes, o incluso usando la tarjeta como sistema para almacenar archivos y llevarlos de un sitio a otro con absoluta comodidad. Además, su precio es comedido y justo.



MOBIBLUE DAH 1500

Con unas medidas de 2'4 x 2'4 x 2'4 cm y 18 gramos de peso, pantalla OLED y una forma cúbica, este reproductor MP3 está llamado a ser el más diminuto del mercado. Aún no ha llegado a España, pero sin duda sería una nota exótica y colorida dentro del panorama actual de la música ultra portátil.



MICROSOFT WINDOWS MEDIA CENTER EDITION

En septiembre, parece que al fin llegará a España la versión *Media Center* de Microsoft Windows XP. Una noticia esperada que hará que se abran nuevos mercados para el mundo del PC, incorporando un completo centro de ocio multimedia dentro del mismo Sistema.



SUPRATECH JAZZ VISION

De todo en poco más de 30 gramos

PVP-R: 99,9 € (modelo de 512 MB)



Además de reproductor de MP3, vídeos en formato MPV, radio FM, lector de libros, grabador de voz y visor de fotos, el **Jazz Vision** es uno de los primeros reproductores de audio portátiles con pantalla OLED, capaz de ofrecer una lectura de los menús y mostrar imágenes con claridad incluso a plena luz del día. El modelo de 512 MB sólo cuesta 100 Euros y el de 1 GB cuesta 140 Euros. Sin duda una buena elección para quienes no deseen cargar con peso, sin sacrificar la versatilidad.

CÁMARA DE VÍDEO DE ALTA DEFINICIÓN SONY HDR-HC1

El vídeo de alta definición se muestra imparable

Aún no ha llegado a nuestro país, pero cuando lo haga supondrá la democratización del vídeo de alta definición. Con un tamaño muy compacto y un precio sensiblemente más reducido que el de los modelos actuales, será posible acercar el vídeo HDV a más hogares para aprovechar al máximo el potencial de las pantallas planas de gran formato LCD o plasma. Preparada para grabaciones 1.080i, y con un sensor de **Sony** de elevada calidad, la **HDR-HC1** es la evolución natural del vídeo doméstico.



PVP-R: No disponible

CÁMARA VEO WIRELESS OBSERVER

Una forma fácil de aprovechar la conexión de banda ancha

La cámara **VEO Wireless Observer** puede conectarse a una red local y, sin necesidad de ordenador alguno, registrar imágenes de todo aquello que ocurre a su alrededor de forma que están disponibles desde Internet, remotamente y al instante. La cámara se conecta mediante *WiFi*, por lo que no habrá problemas para su ubicación. Una forma excelente de sacar partido a las conexiones de banda ancha.

PVP-R: 285€



TELÉFONO NOKIA 6681

Teléfono avanzado con cámara de 1'3 megapíxeles y un elegante diseño

Lo cierto es que la velocidad con la que **Nokia** presenta nuevos teléfonos es espectacular, pero casi siempre acierta. El **6681** ofrece un diseño sobrio y elegante, con una buena cámara de 1'3 mega píxeles con *flash* LED y una pantalla de elevada calidad. Todo lo necesario para satisfacer a los usuarios que no busquen 3G.



PVP-R: 542€

LA COMUNICACIÓN MÁS BARATA
PACK FAMILIAR MOTOROLA TALKABOUT



PVP-R : 130 €

Las comunicaciones a través del móvil parecen la única forma posible de contactar con familiares y amigos, pero para ciertas aplicaciones, los *walkie-talkies* son una alternativa eficaz y barata. Para excursiones al campo, asistencia a eventos, visitas a ferias o parques de atracciones, comunicaciones entre distintas plantas de una misma oficina, coordinación de personal y equipos de trabajo, etc., disponer de unos *walkie-talkies* como los presentados por **Motorola** será de gran ayuda.

El alcance de los *walkies* incluidos (dos *TalkAbout* T542 y dos T4502) es de unos 5 kilómetros en campo abierto, aunque se reducirá allí donde haya muros, paredes, edificios... El precio de 130 Euros por los 4 *walkies*, y se incluye un maletín de transporte.

VODAFONE

VODAFONE SIMPLY

No es sencillo hacer fáciles las comunicaciones, pero Simply es un buen intento que además no sacrifica la estética

No todos los usuarios de telefonía se vuelven locos por los terminales más llamativos y con más funciones. Al contrario, también puede suceder que haya quienes estén cansados de ir cargando con teléfonos repletos de características que acaban por no usarse nunca. Al final, las comunicaciones se reducen básicamente a hablar y enviar mensajes SMS. 3G está aún verde y es caro, y los mensajes multimedia son también caros y la calidad de las cámaras de los móviles económicos deja mucho que desear. Es cierto que los móviles de gama alta ofrecen calidades excelentes, pero no todo el mundo puede permitirse esos lujos.

LA SIMPLICIDAD DE VODAFONE

La intención de **Vodafone** es la de facilitar la existencia a estos usuarios que no desean complicarse la vida. Con dos terminales especialmente configurados para reducir al máximo las pulsaciones de teclas necesarias para llegar a los menús más usados, como la agenda o los mensajes SMS, se consigue ofrecer una solución de comunicaciones básica, pero atractiva. Ambos terminales de *Sagem*, incorporan una pantalla sumamente nítida y donde el texto se ve realmente bien, incluso en el caso de personas mayores con problemas de visión cercana. Por si fuera poco, **Vodafone** ofrece un periodo de prueba de 15 días, tras los cuales el usuario puede decidir no contratar el servicio sin compromiso alguno.



CLAVES

http://www.vodafone.es

SAGEM VS1 Y SAGEM VS2

■ ***FICHA TECNICA***

- Teléfonos tribanda GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Pantalla a color: sí, de gran visibilidad
- SMS, MMS: sí
- Teclas de acceso directo: sí
- Reloj, alarma, agenda: sí
- Autonomía: 290 horas en espera y hasta 4 en conversación
- Exclusivos Vodafone: sí
- Colores: plateado el VS1 y negro el VS2

«LOS TERMINALES, A PESAR DE SU SIMPLICIDAD, SON REALMENTE BONITOS»

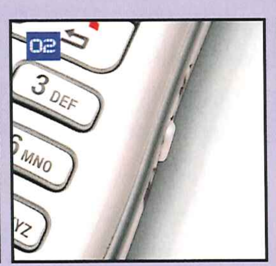
VALORACIÓN

Vodafone con **Simply**, se desmarca de la tendencia actual consistente en ofrecer todo tipo de servicios y aplicaciones multimedia con terminales repletos de funciones y precios también elevados, y se pasa al extremo opuesto, donde lo que prima es la facilidad de uso y retornar a la esencia de las comunicaciones. Ambos terminales (*Sagem VS1* y *Sagem VS2*) ofrecen una estética moderna y una buena pantalla para navegar por los menús y leer los textos, así como botones de acceso directo a las funciones más comunes. La política de precios es igualmente atractiva, con una tarifa fácil de entender y al alcance de todo el mundo.

■ PVP-R.: 39€ (portabilidad), 69€ (sin portabilidad), 79€ (prepago). Planes con hasta 3 cent./minuto









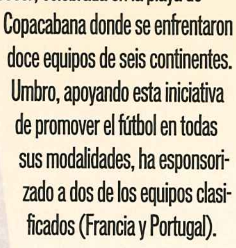


01. Una buena ergonomía para todo tipo de usuarios.
02. El botón de bloqueo del teclado no precisa de combinaciones de teclas para ser activado. Está en un lateral.
03. El número de teléfono propio aparece en la pantalla de inicio, de este modo siempre está localizable. La pantalla es excelente.
04. Los botones de acceso directo son de gran ayuda para acced con rapidez a las funciones más habituales.

noticias

Con personalidad

Breil presenta su nueva colección de joyería inspirada en las tendencias actuales. Pendientes, colgantes, collares, pulseras, para él y para ella, con líneas sinuosas que combinan elegancia, estilo y vitalidad. Son joyas con personalidad hechas de acero, pues gracias a este material transmiten una gran variedad de contrastes.



FIFA Beach Soccer

FIFA ha organizado la primera Copa del mundo de fútbol playa, FIFA Beach Soccer, celebrada en la playa de Copacabana donde se enfrentaron doce equipos de seis continentes. Umbro, apoyando esta iniciativa de promover el fútbol en todas sus modalidades, ha esponsorizado a dos de los equipos clasificados (Francia y Portugal).



Campeonato Skate

Si eres un amante de las cuatro ruedas sobre una tabla no puedes perderte el campeonato mundial de skate que tendrá lugar en la ciudad de Marsella, en Francia, del 22 al 26 de junio. El Quiksilver Bowlriders 2005 concentrará a los mejores skaters del mundo entre los que se encuentran los españoles Micki Iglesias y Manuel Palacios.

Estilo sin fronteras

La firma de prêt-à-porter francesa consolida su éxito en nuestro país instalando un total de veintiséis puntos de venta en las principales ciudades. Morgan ofrece un aire nuevo a la moda con prendas muy chic y accesorios creativos a precios muy interesantes.



Vestido de tirantes cruzados a la espalda. Hecho en algodón ideal para la playa. También sienta genial encima de unos vaqueros. De Levi's.

Bikini con estampado de flores en fucsia sobre fondo negro. Fabricado en lycra para un secado favorable. De Adidas.

Sandalia en color blanco fabricada en piel de ternera ultraligera con suela de goma impermeable y transpirable. De Geox.

MÁS GUAPA QUE NUNCA

Con la llegada del verano llegan los colores vivos, los blancos ibicencos, los estampados llamativos... La vida toma color en tu forma de vestir y los tejidos, a su vez, dejan al descubierto la piel. Escotes sugerentes, shorts de vértigo, vestidos ceñidos, sandalias híper cómodas, bikinis, bañadores o, los tan de moda, trikinis. Una amplia gama de prendas se despliegan ante tus ojos para que muestres lo mejor de ti. Te ofrecemos las claves de este verano para que estés a la última.

MODA

La temporada más glamourosa del año llega con el sol, nos hace desprendernos de cautivas prendas, nos dora la piel y nos aporta ricas vitaminas que animan nuestro ser. El astro renueva tu armario llenándolo de color

POR ANA MÁRQUEZ

MODA



de última generación

ATRÉVETE CON LOS ESTAMPADOS

La clave cool de la moda masculina estival se encuentra en las camisas y camisetas. Alegres y más divertidas que nunca, las firmas han optado este año por la explosión de colores y estampados gráficos a modo de collage. Olvídate de los bañadores que llegan hasta la rodilla y apuesta por los shorts y, si eres atrevido, que sean ajustaditos.

Camisa con estampado llamativo tecnicolor con palmeras y fuegos artificiales. De Quiksilver, Serie de Culto.

Bañador estilo short en amarillo con detalle en color verde en cada lado de la pierna, fabricado en tela. De Reebok.

Cómodo y ligero, todo un clásico que regresa con fuerza este verano. Con estampado hawaiano. De Hugo Boss.

'BAÑO

Crema bronceadora muy hidratante de Biotherm.

Bolso nevera de PVC con estampado de fotografía en colores intensos y asa blanca. De Roxy.



Toalla de playa de rizo pequeño en algodón bicolor con estampado tribal. De Diesel.

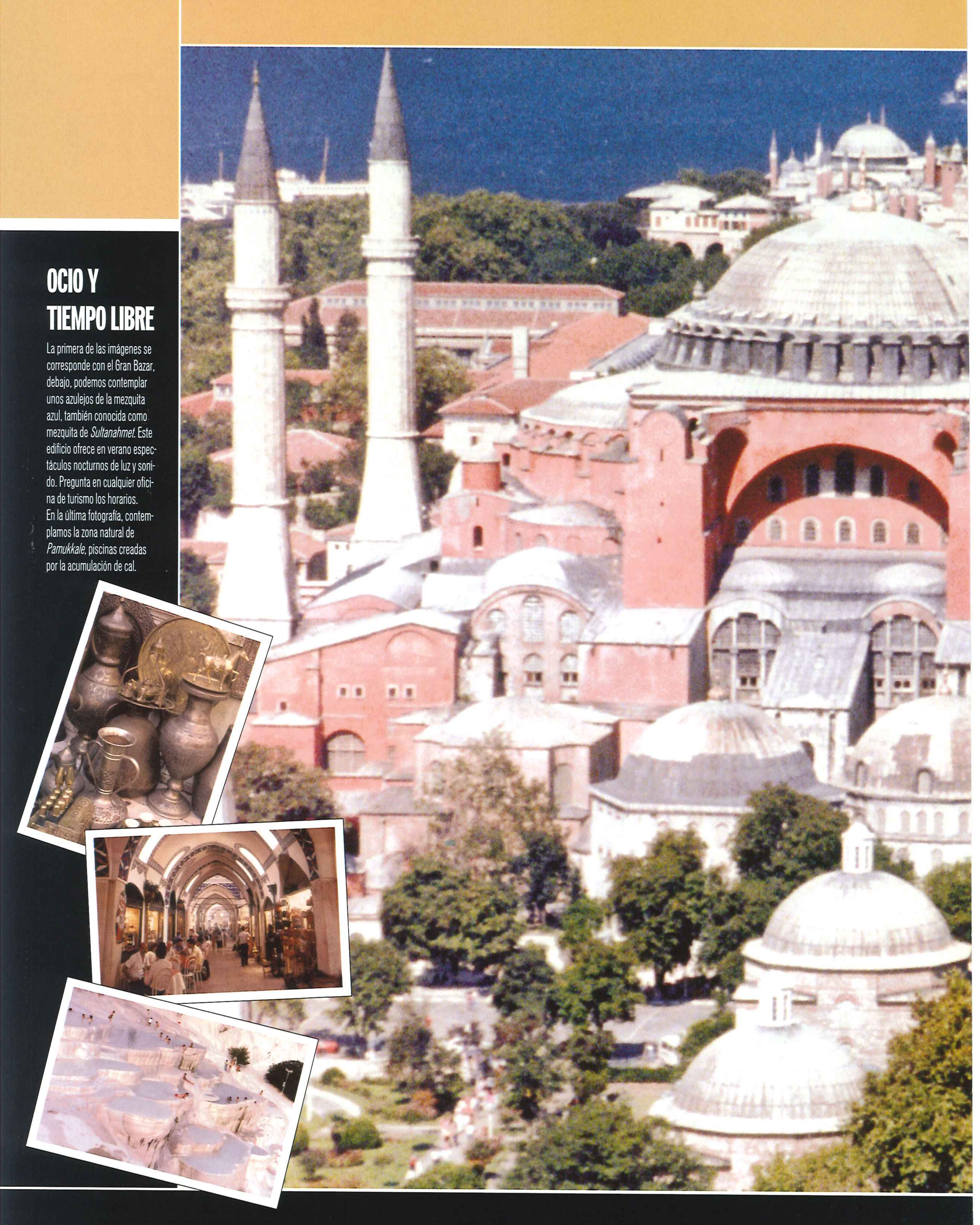
EL PLAN PERFECTO

Ha llegado el momento de dejar atrás las obligaciones y disfrutar de tus merecidas vacaciones. Ya sea la piscina o la playa, el lugar es perfecto para relajarse. El murmullo de la gente, la energía del sol, la brisa del mar, el frescor del césped, el olor de las cremas bronceadoras... te trasladarán a tu paraíso particular para encontrarte de nuevo contigo mismo. Para estar aún más cómodo, llévate una nevera con refrescos, una toalla mullidita, unas gafas de sol... Y estarás como en casa.

Gafas de sol unisex con montura metálica y lentes polarizadas. De Liberto.

Balón de fútbol playa de Umbro de la colección Beach Soccer. Su diseño posee un claro espíritu brasileño.

Reloj con risueñas flores multicolor que se mueven dentro de una esfera rectangular de acero inoxidable. De Fossil para ella.



OCIO Y TIEMPO LIBRE

La primera de las imágenes se corresponde con el Gran Bazar, debajo, podemos contemplar unos azulejos de la mezquita azul, también conocida como mezquita de *Sultanahmet*. Este edificio ofrece en verano espectáculos nocturnos de luz y sonido. Pregunta en cualquier oficina de turismo los horarios. En la última fotografía, contemplamos la zona natural de *Pamukkale*, piscinas creadas por la acumulación de cal.

POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú



Estambul

Descubre todos los encantos de esta ciudad única ubicada entre los continentes asiático y europeo

Primero se llamó Bizancio, en honor a su fundador; luego Constantinopla, cuando subió al trono Constantino el Grande; y hoy, Estambul. Pese a este histórico baile de nombres, lo que nunca cambiará es su estratégica situación entre el continente asiático y el europeo. Estambul, Istanbul para sus habitantes, es el centro económico de la República de Turquía, ciudad por la que han luchado a lo largo de los tiempos muchos estados para ejercer su influencia en este enclave a caballo entre las civilizaciones de Oriente y Occidente.

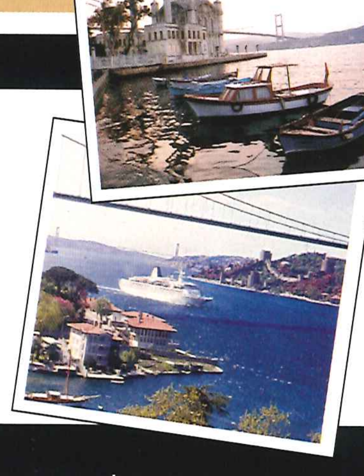
En este último año, a sus joyas arquitectónicas y culturales se ha sumado otro tesoro para los amantes de la velocidad, un circuito que acogerá el 21 de agosto el Gran Premio de Turquía de Fórmula Uno. Para calentar motores, no estaría mal que entrenaras con tu **PS2** y *F1 2005*.

Si eres de los afortunados que va a desplazarse para ser testigo directo de la prueba, a continuación te ofrecemos varias claves para que visites algunos puntos de la ciudad. De lo contrario, no está de más que te sumerjas en la historia de la que fue capital de los imperios Romano y Otomano.

Empezamos nuestro recorrido por el Palacio de *Topkapi*, un laberinto de edificios que fue el corazón del Imperio Otomano entre los siglos XV y XIX. Abierto todos los días, excepto los martes, su famoso pabellón del manto sagrado conserva las reliquias



El Gran Bazar de Estambul es la zona idónea para hacerte con objetos y productos turcos típicos



EL BÓSFORO

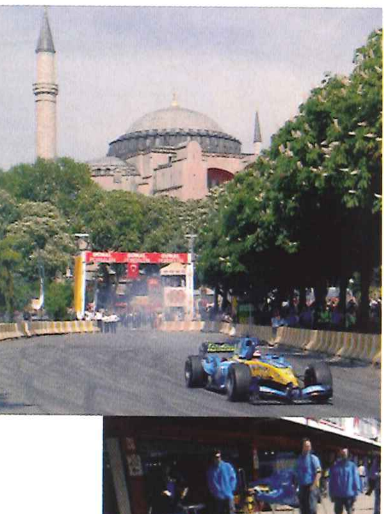
Varias compañías ofrecen recorridos de seis horas de duración por el Bósforo, Estrecho que separa Europa de Asia. Los precios son muy razonables. A la hora de moverte en transporte público por la ciudad recuerda: el autobús es el más barato, pero también lento.

del profeta Mahoma. Con menos solera, nos encontramos ahora con el Palacio de *Domabahçe*, edificio construido a mediados del XIX por el sultán Abdümecit I. La fachada de esta construcción esconde un salón que cuenta con 56 columnas y una lámpara de cristal tipo araña que porta 750 bombillas.

Frente a la Mezquita azul, hallaremos la Basílica de Santa Sofía. No te olvides de las medidas de su cúpula: se levanta 55 metros del suelo y tiene un diámetro de 31 metros.

Nadie debe volver a casa sin haber recorrido en barco el Bósforo. Y para comprar, pásate por el Gran Bazar. Alfombras, cerámicas, joyas, pieles... El turco es complicado, pero para esta ocasión hay una expresión bastante asequible: *Bu ne kadar?* O lo que es lo mismo: *¿Cuánto cuesta?*

ISTANBUL OTODROM





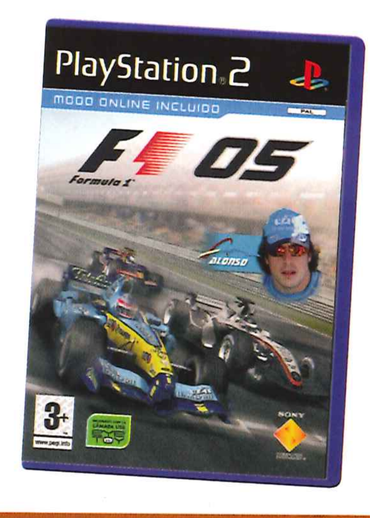
El espectáculo de la Fórmula 1 llegará por primera vez a Turquía el 21 de agosto. El circuito internacional de Estambul (Istanbul Otodrom), a unos 80 kilómetros del centro de la ciudad, será testigo de la primera visita del Mundial a tierras otomanas. La carrera automovilística más rápida del mundo desplegará todo su glamour en un escenario exótico y no muy habitual para los deportes de motor. Fernando Alonso ya ha probado con su *Renault* las 13 curvas de un circuito recién estrenado y que es una incógnita para todos los pilotos. El asturiano tendrá la oportunidad de dar otro paso hacia su primer título mundial, mientras que Kimi Raikkonen intentará que su «bala de plata» brille más que nunca bajo el sol de Turquía. 60.000 espectadores en las gradas y 5.000 en las zonas *vip* de esta nueva edificación podrán aprovechar para conocer más de cerca la cultura otomana y, al mismo tiempo, comprobar si el *Ferrari* de Michael Schumacher vuelve a ser el más veloz. En las 57 vueltas, los participantes recorrerán más de 300 km. La recta más larga tiene 720 metros.

«EL CIRCUITO ESTÁ UBICADO A 80 KILÓMETROS DEL CENTRO DE LA CIUDAD»



F1 05

Cada vez con más frecuencia, los videojuegos se adaptan a la actualidad más inmediata. Entre las principales novedades del esperado *F1 05* para **PS2**, está la presencia de este circuito de 5.378 metros de longitud y 21 metros de ancho. Tú puedes ser Fernando Alonso...






PlayStation®2
Revista Oficial - España
CONCURSO
ENTHUSIA
PROFESSIONAL RACING
Konami y PlayStation 2 Revista Oficial te conducen hasta una de las experiencias más realistas de la conducción en PlayStation 2, con Enthusia P.R. Si quieres conseguir uno de los 20 lotes (compuestos por 1 juego, 1 camiseta y 1 llavero) del concurso, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 19 de julio.
PlayStation®2
KONAMI
ENTHUSIA
PROFESSIONAL RACING
20 LOTES
JUEGO + CAMISETA + LLAVERO
¿De qué marca es el coche de la carátula del juego?
A) Dacia B) Aston Martin C) Skoda
3+
KONAMI
© 2005 KONAMI. «KONAMI» AND «ENTHUSIA» ARE REGISTERED TRADEMARKS OF KONAMI CORPORATION. ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING IS A TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. ALL MANUFACTURERS, CARS, NAMES, BRANDS AND ASSOCIATED IMAGERY FEATURED IN THIS GAME ARE TRADEMARKS AND/OR COPYRIGHTED MATERIALS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
CONCURSO «ENTHUSIA P.R.»
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra enthusiaps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: enthusiaps2 A
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de julio.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

POR I.G.

Internet nos desvela los próximos bombazos de Hollywood

WALLACE & GROMIT

Los Estudios Aardman están dando los últimos toques al primer largo protagonizado por Wallace & Gromit. El estreno en España está previsto para noviembre.

www.wandg.com



EL CÓDIGO DA VINCI

El bestseller de Dan Brown será adaptado al cine por Ron Howard. No se estrenará hasta bien entrado 2006, pero ya hay un teaser en la red.

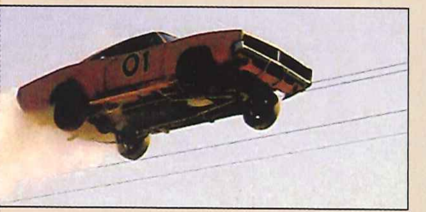
www.sonypictures.com/movies/thedavincicode



THE DUKES OF HAZZARD

Johnny Knoxville y Seann William Scott encarnan a los hermanos Duke en esta adaptación de una de las series más divertidas de la historia de la TV.

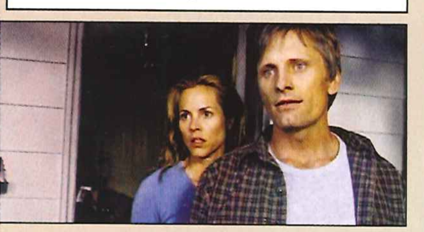
dukesofhazzard.warnerbros.com



A HISTORY OF VIOLENCE

El siempre inquietante David Cronenberg dirige a Viggo Mortensen en este thriller, basado en una novela gráfica, que cosechó magníficas críticas en Cannes.

www.historyofviolence.com



POR ISABEL GARRIDO

LA CASA DE CERA

Remake recurrente impregnado de tópicos juveniles

Remake de *Los Crímenes Del Museo De Cera* de los 50, titulada *House Of Wax* en el inglés original. La carne es débil y la taquilla lo sabe, por eso esta versión recurre a chicos guapos y aterrorizados. Por lo demás, la originalidad del tema ya la puso en su día (1953) André de Toth con el genial Vincent Price y el, por entonces joven desconocido, Charles Bronson. Lo mejor de esta *Casa De Cera*, su puesta en escena herencia directa del amplio currículum publicitario del director español Jaume Collet Sera.

■ La intervención de Paris Hilton ha levantado expectación

TÍTULO ORIGINAL: HOUSE OF WAX
DIRECTOR: JAUME COLLET SERRA
GUIÓN: CHAD HAYES, CAREY HAYES
REPARTO: ELISHA CUTHBERT, CHAD MICHAEL MURRAY, BRIAN VAN HOLT, PARIS HILTON, JARED PADALECKI, JON ABRAHAMS
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU. Y AUSTRALIA
DISTRIBUIDOR: WARNER BROS

POR BRUNO SOL

KUNG FU SION

La nueva película del creador de Shaolin Soccer

Stephen Chow es un desconocido para el público español, pero es una estrella en Asia gracias a Shaolin Soccer, una delirante comedia (inédita en España) que, con humor y algo de ayuda del ordenador, trasladó a imagen real las fantasmadas que hacían Oliver y Benji en *Campeones*. Con la misma fórmula, Chow rinde homenaje en ***Kung Fu Sion*** a las películas de artes marciales de los 70, con espectaculares peleas coreografiadas por Yuen Wo Ping (*Matrix*, *Tigre & Dragon*) que arrancan más de una carcajada. Una película muy divertida, y lo sería más si no fuera por su funesto doblaje, al que se han incorporado acentos gallegos, catalán, etc. Si puedes, ve a verla en V.O.

TÍTULO ORIGINAL: KUNG FU HUSTLE
DIRECTOR: STEPHEN CHOW
GUIÓN: S.CHOW, T.K. CHEONG. XIN HUO. C.M. KEUNG
REPARTO: STEPHEN CHOW, WAH YUEN, QIU YUEN, SIU LUNG LEUNG
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: CHINA
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR

■ Al contrario que su anterior film (Shaolin Soccer) el nuevo film de Chow ha conseguido distribuidor en España

CINE

Lo mejor de la cartelera

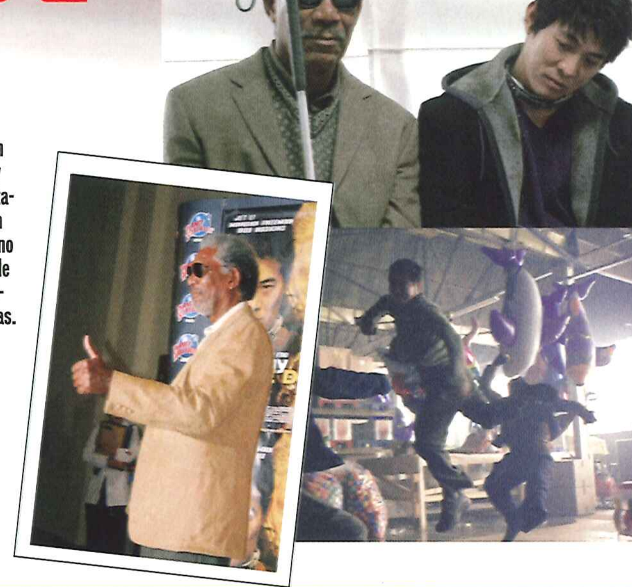
TÍTULO ORIGINAL:
DANNY THE DOG (EUROPA),
UNLEASHED (EE.UU.)
DIRECTOR: LOUIS LETTERRIER
GUIÓN: LUC BESSON
REPARTO: JET LI, MORGAN FREEMAN, BOB HOSKINS, FERRY CONDON, SCOTT ADKINS, ANDY BECKWITH.
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: (COPRODUCCIÓN) EE.UU., FRANCIA, HONG KONG Y REINO UNIDO
DISTRIBUIDOR: NEW WORLD FILMS

POR ISABEL GARRIDO

DANNY THE DOG

Morgan Freeman engrandece una película que se convierte en un cuento contemporáneo sobre la dignidad humana

Erase una vez un huérfano cuyo «malvado padrastro» le cría como si de un perro se tratara hasta que un día descubre que en realidad es una persona...
Así podría contarse esta historia que entrelaza la espectacularidad del *kung fu* de Jet Li con la soberbia interpretación de Morgan Freeman. El oscarizado actor es Sam, afinador de pianos ciego que rescata a Danny (Li) de su terrible vida: «Cuando acepté el proyecto vi que Sam era demasiado bueno [...]. Así que le dije a Luc (Besson) que podría tener una discapacidad, como estar ciego, y aceptó inmediatamente», nos comentaba Freeman cuando presentó en España *Danny The Dog*. El actor se siente a gusto con un trabajo en el que ha primado la profesionalidad tanto de actores consagrados (Bob Hoskins o Jet Li) como la de su no tan conocido director, L. Letterrier, que sin embargo cumplía con la única exigencia de Freeman: «A un director le pido que sepa escuchar y Louis sabe escuchar».



■ Morgan Freeman y Jet Li protagonizan un filme que no sólo vive de espectaculares peleas. Sorprendente

EL SITE DEL MES

http://panicstruckpro.com/revelations

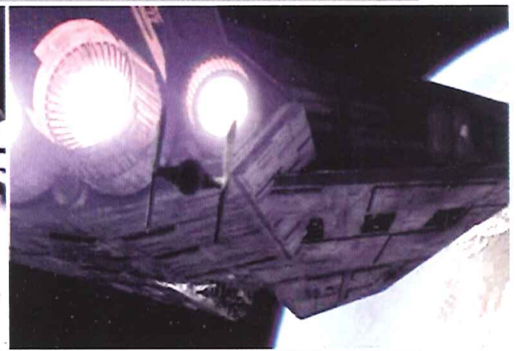
POR B.S.

Star Wars Revelations

Mucho más que el vídeo casero de un freak de SW

La red ha acogido muchos cortos firmados por *fans* de *Star Wars*, pero ninguno hasta la fecha (incluyendo al mítico *Troops*) había alcanzado la brillantez técnica de ***SW Revelations***. A pesar del bajo presupuesto (20.000 Dólares), el director/productor/guionista/actor Shane Felux despliega en esta historia de 40 minutos de duración unos efectos especiales dignos de **Industrial Light & Magic**. Y descargarla es gratis.





UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS DE LEMONY SNICKET

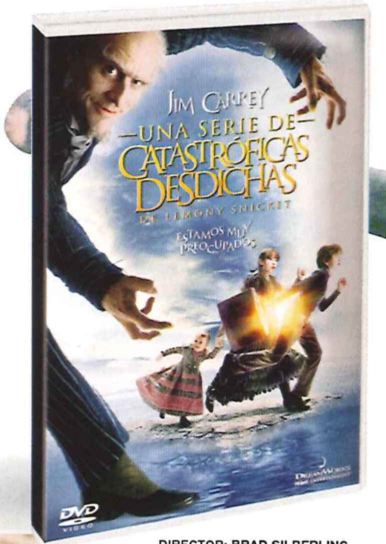
El histriónico Jim Carrey perfecto como el malvado del cuento

Por Isabel Garrido

Como un guante le sienta, al siempre desmesurado Jim Carrey, el papel de malvado en este cuento que hunde sus raíces en la narrativa clásica, pero que extiende sus ramas hasta el concepto cinematográfico más moderno (atentos a los créditos finales). A falta de «bruja piruja», Carrey es el malvadísimo Conde Olaf dispuesto a explotar a los huérfanos de cualquier cuento típico que se precie.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Escenas inéditas, tomas falsas, maquillaje para Carrey, *Making Of*, juegos, comentarios del director del filme y del escritor de la obra literaria en la que se basa.

VALORACIÓN: 5/5
Una entretenidísima delicia, tan interesante para los pequeños como para los grandes.



DIRECTOR: BRAD SILBERLING.
REPARTO: JIM CARREY, MERYL STREEP, JUDE LAW (NARRADOR EN V.O.), LIAM AIKEN, EMILY BROWNING, KARA Y SHELBY HOFFMAN
GÉNERO: AVENTURAS.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: DREAMWORKS HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9.
IDIOMAS: INGLÉS, CASTELLANO Y CATALÁN (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: INGLÉS, CASTELLANO Y CATALÁN

P.V.P.: SIN CONFIRMAR





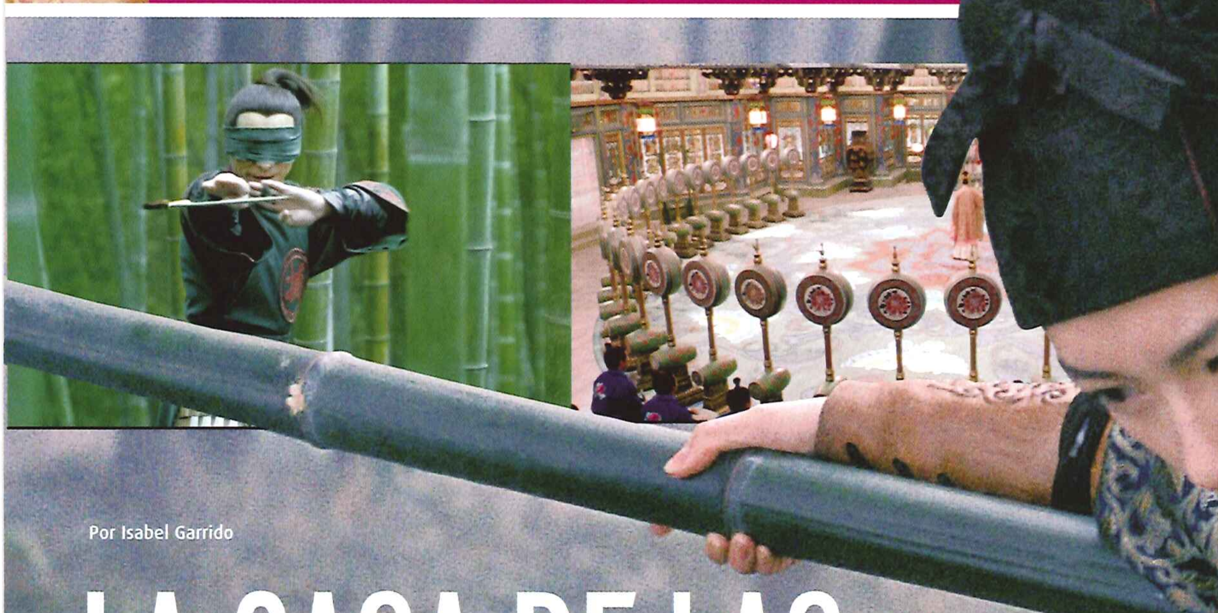
AMORES REÑIDOS

Uno de los atractivos de esta cinta son las exhibiciones de artes marciales que atraen a un sector del público muy típico y nada desdeñable. Además, se unen profundas reflexiones sobre la lealtad, la amistad, el amor y la lucha por la libertad. Las características formales de la cinta demuestran que el cine chino puede llegar a demostrar que conoce, entiende y sabe rodar y editar como cualquier superproducción *hollywoodiense*.





■ Una exótica puesta en escena para recrear la China de la dinastía Tang



Por Isabel Garrido

LA CASA DE LAS DAGAS VOLADORAS

Artes marciales con romanticismo mandarín

Romeo y Julieta, Calixto y Melibea, Diego e Isabel (los amantes de Teruel)... Son muchos los ejemplos de amores imposibles, un tema que se ha utilizado una y otra vez en todas las manifestaciones artísticas a lo largo de la historia. En la película que nos ocupa, la pareja la forman Mei y Jin, un hombre y una mujer que se conocen durante las revueltas contra la dinastía Tang en el siglo IX. La particularidad en esta historia de amor oriental, es que la fémina no es la típica dama sumisa que sólo sabe sufrir y esperar... En este caso es «ella», Mei, la que hace desencadenar los acontecimientos y la que ofrece las mejores «piruetas» de *kung-fu*. Entre interminables batallas se cuela el romanticismo más clásico marcando el ritmo de un largometraje que queda envuelto en la exótica cultura del país que se llama así mismo «el del centro».

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

A los aficionados a las artes marciales les encantará el *Making Of*. Los incondicionales de la suntuosidad de la moda clásica china, no se perderán detalle de la galería de diseño de vestuario. Además, un vídeo musical, galería fotográfica, comentarios de audio y tráilers promocionales.

VALORACIÓN: 4/5

Volvemos a meternos en el particular modo de narrar cuentos por parte de los directores chinos. Con una preciosista estética y unas coreografías de artes marciales que escapan de la chabacanería de la simple «pelea» a base de golpes, para aunar poesía, color y casi *ballet*. Sin duda, *La Casa De Las Dagas Voladoras* como en su día *Tigre y Dragón*, se mete en el bolsillo tanto a los seguidores del género como a otros que saborean este tipo de historias por primera vez. Un DVD muy bueno con las mejores posibilidades del formato digital: Imagen impoluta y un sonido «brutal» (5.1) totalmente esencial para la historia.



DIRECTOR:
ZHANG YIMOU.
REPARTO: ZIYI ZHANG, TAKESHI KANESHIRO, ANDY LAU
GÉNERO: ROMÁNTICA-ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: CHINA
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: ESPAÑOL Y CHINO, AMBOS EN 5.1.
SUBTÍTULOS: INGLÉS Y ESPAÑOL
P.V.P.: 19,99 EUROS €

por Bruno Sol

ENTRE COPAS

Una road movie tan inteligente como divertida

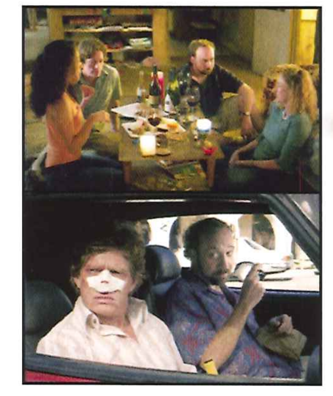
Aunque no te apasione el mundo del vino, acabarás siendo un pasajero más en el viaje de Paul Giamatti y T. Haden Church por la región vinícola de California, en esta comedia, sencillamente genial, en la que Alexander Payne vuelve a demostrar su pericia como director y guionista (ganó el Oscar en 2004 al mejor guión adaptado).

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Comentarios. *Making Of*. El vino. Proyecto de *Searchlight*. Tomas falsas. Fotos.

VALORACIÓN: 5/5

Una magnífica edición DVD para una de las sensaciones de la pasada cartelera. No te la pierdas bajo ningún concepto.



Una pareja de amigos celebran la despedida de soltero de uno de ellos viajando por la región vinícola de California



DIRECTOR: ALEXANDER PAYNE
REPARTO: PAUL GIAMATTI, THOMAS HADEN CHURCH, VIRGINA MADSEN, SANDRA OH
GÉNERO: DRAMA/COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX H.E.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS

P.V.P.: 19,99 €

Ethan Hawke y Lawrence Fishburne se reparten el pastel en este remake de la película de J. Carpenter

Robert de Niro ejerce de padre preocupado por el comportamiento de su hija y atormentado por el suicidio de su mujer

por I.G.

ASALTO AL DISTRITO #13

Remake de la violenta película que en 1976 hizo John Carpenter homenajeando a una de sus cintas preferidas: *Río Bravo* de Howard Hawks. La versión de Richet en algunos momentos parece atrapar la estética «campanera» de los 70... Pero termina por escapársele.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Numerosos reportajes, *Making Of*, comentarios, etc.

VALORACIÓN: 4/5

Sin superar a Carpenter, entretenida y muy digna.

DIRECTOR: JEAN FRANÇOIS RICHET.
REPARTO: ETHAN HAWKE, LAWRENCE FISHBURNE, GABRIEL BYRNE, MARIA BELLO, JOHAN LEGUIZAMO
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: UNIVERSAL PICTURES
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS EN 5.1
SUBTÍTULOS: INGLÉS Y CASTELLANO

P.V.P.: SIN CONFIRMAR

por I.G.

EL ESCONDITE



Una de esas películas que si se imagina el final decepciona un poco, pero si no es así convence sin condiciones. En todo caso se pasa en un suspiro y no da «más giros» de los necesarios una vez se descubre el «quid» de la cuestión.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Comentarios, finales alternativos, *Making Of*, escenas inéditas y escenas previas.

VALORACIÓN: 5/5

Si se imaginan el final tienen cuatro finales alternativos para elegir, un importante valor añadido gracias al formato digital.

DIRECTOR: JOHN POLSON.
REPARTO: ROBERT DE NIRO, DAKOTA FANNING, FAMKE JANSSEN, ELIZABETH SHUE, AMY IRVING, DYLAN BAKER
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO DTS Y 5.1; INGLÉS 5.1
SUBTÍTULOS: INGLÉS Y CASTELLANO

P.V.P.: 19,99 €

NOTICIAS por Bruno Sol

ZONA-2

Con el verano nos llega un verdadero aluvión de lanzamientos en formato DVD

DISCO DE ACTIVIDADES DE MADAGASCAR

Para celebrar el estreno en cines del último largo de animación de **Dreamworks**, las ediciones DVD de *Shrek 2* y *el Espantatiburones* se acompañarán, por tiempo limitado y al precio de 14,95€, de un DVD de actividades de *Madagascar* con tráilers, juegos, contenidos DVD-ROM, un reportaje sobre sus protagonistas y clases para aprender a dibujarlos.

MÁS SERIES DE TV LLEGAN AL DVD

La incompetencia de algunos programadores (su última ocurrencia es emitir *Perdidos -Lost-* los domingos por la tarde) está convirtiendo a los canales de pago y el formato DVD en los únicas cadenas para disfrutar de las mejores series de TV como se merecen. Entre los últimos lanzamientos que están a punto de llegar al mercado destaca por motivos evidentes *Star Trek: Enterprise* (**Paramount HE**, 99,95€). Emitida en nuestro país por Calle 13, *Enterprise* está ambientada 100 años antes de las andanzas del capitán Kirk y Mr. Spock. Esta primera temporada llega en 7 DVD, con multitud de extras y castellano de «aquí», y no el «neutro» que solía acompañar los anteriores lanzamientos DVD de Star Trek. De **Paramount** es también la segunda temporada de *Embrujadas* (59,95€), con 6 DVD. Y no dejes escapar la primera temporada de *Kojak* (**Universal**, P.V.P. sin confirmar), el policía alopécico que puso de moda los *chupachups*, allá por los años 70.



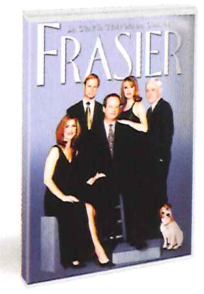
Como siempre, las risas están aseguradas con cada nueva entrega de Frasier



Aquellos nostálgicos que la vieran en su día cuando llegó a España recordarán, de esta temporada, al nuevo camarero: Woody

En uno de los episodios de esta primera temporada, MacGyver se enfrenta a ¡montañeros vascos!, un episodio ya mítico ante el que es imposible aguantar las carcajadas

por B.S.



FRASIER 4ª TEMPORADA

Paramount sigue adelante en su loable misión de recopilar en DVD una de las mejores comedias que ha dado el medio televisivo. En esta 4ª temporada encontraréis episodios clásicos como aquel en el que Frasier tiene un sueño recurrente con Guy o cuando Niles se compra una cacatúa un tanto «nerviosa».

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

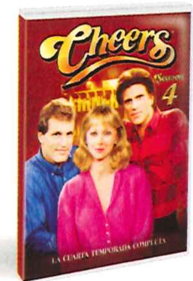
Al contrario de lo que sucedió con las anteriores temporadas, esta 4ª no ofrece ningún extra.

VALORACIÓN: 4/5

Episodios tan magistrales como *Los Tres Días del Condo* ya justifican la compra de este *pack*.

DIRECTOR: VARIOS
REPARTO: KELSEY GRAMMER, DAVID HYDE PIERCE, JOHN MAHONEY, JANE LEEVE, PERI GILPIN
GÉNERO: ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 4 DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS Y FRANCÉS (TODOS EN ESTÉREO)
SUBTÍTULOS: INGLÉS, DANÉS, SUECO, NORUEGO...NO OFRECE SUBT. EN CASTELLANO
P.V.P.: 49,95 €

por I.G.



CHEERS 4ª TEMPORADA

La cuarta temporada de los once años de emisión de ***Cheers***, se quedará en la memoria de los telespectadores por ser en la que desembarcaba un desconocido Woody Harrelson que interpretaba al inocente y pueblerino Woody. Su personaje siguió dando juego a la serie.

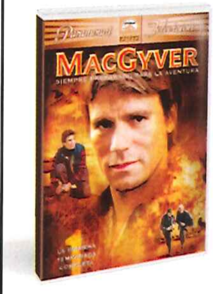
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

VALORACIÓN: 4/5

El pleno no se lo podemos dar por la falta de extras. Quizá a mediados de los 80 nadie soñara vender en 4 finísimos discos 26 desternillantes episodios de la serie ***Cheers***. Para olvidar penas y reírse a carcajadas.

DIRECTOR: JAMES BURROS, GLEN CHARLES, LES CHARLES
REPARTO: TED DANSON, SHELLEY LONG, NICHOLAS COLASANTO, RHEA PERLMAN, WOODY HARRELSON, BEBE NEUWIRTH
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT
TIPO DE DVD: 4 DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS (DOLBY SURROUND), ESPAÑOL Y FRANCÉS (MONO)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, NORUEGO, ITALIANOº
P.V.P.: 50 €

por B.S.



MACGYVER 1ª TEMPORADA

Las tardes de los sábados de los años 80 estuvieron marcadas por la aparición de este agente secreto con «licencia para inventar». Capaz de detener una fuga nuclear con una tableta de chocolate o fabricar gas lacrimógeno con un refresco, su nombre se convirtió, para el público español en un sinónimo de «manitas».

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Ya podía MacGyver haber inventado algún extra para sus DVD...

VALORACIÓN: 4/5

El héroe favorito de Patty y Selma despliega toda su habilidad para inventar en seis DVD que recogen la primera temporada de la serie.

DIRECTOR: ROB BOWMAN Y OTROS.
REPARTO: RICHARD DEAN ANDERSON, DANA ELCAR, BRUCE MCGILL
GÉNERO: AVENTURAS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: 6 DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ITALIANO (TODOS EN MONO)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, PORTUGUÉS...
P.V.P.: 59,95 €



Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ....
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es .* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: ....

Dirección: ....Población: ....

C.P...............................Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

❑ Giro Postal Nº .... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).

❑ Tarjeta de Crédito Nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Titular: ....

Fecha Caducidad ..../..../..../..../ Firma Titular (imprescindible):



CÓMIC
Universos de papel

Por V.F.B.

SILVER SURFER

GUIÓN: DAN CHARITON & STACY WEISS
DIBUJANTE:MILX, LAN MEDINA Y DAVID YARDIN
EDITORIAL: PANINI COMICS
P.V.P.: 10.00 €

Uno de los personajes de culto de **Marvel** vuelve en este tomo que, bajo el título ***Comunión***, recoge los seis primeros números de su nueva colección USA. Pero aquí no vamos a encontrarnos con Galactus ni con los archicombates galácticos que, ríete tú de George Lucas, nos tiene tan acostumbrados el surfista plateado. La historia de Chalrton y Weiss mezcla lo esotérico y lo intimista en una trama de abducciones infantiles que hay que degustar con la tranquilidad que se merecen los buenos cómics. Ritmo pausado, historia fascinante y un dibujo (sobre todo en los capítulos a cargo de Dan Medina) que explota en colores y detalles.

El color inunda las páginas de esta nueva versión de Estela Plateada

Por V.F.B.

LIBERTY MEADOWS

GUIÓN Y DIBUJO: FRANK CHO.
EDITORIAL: LA COLLA DE LA PESSIGOLLA
P.V.P.: 10.50 €

Imaginemos un asilo para animales donde trabaja un veterinario que es fan compulsivo de *Star Wars*; dos veterinarias a cuyo lado *Los Ángeles De Charlie* parecen *Las Supremas de Móstoles*; y, entre la fauna del lugar, un sapo hipocondríaco, un oso enano de circo y un cerdo fumador y machista. Pues todo esto, y más, es *Liberty Meadows*, una de las tiras cómicas más originales de la prensa americana. En cuanto uno se acostumbra a la locura que le están contando (por cierto, su creador, Frank Cho aparece también con forma de chimpancé) las carcajadas llegan sin pedir permiso. Este es el quinto tomo y, como los anteriores, es para no perdérselo.

Animales y humanos conviven en Liberty Meadows... ¿Pacíficamente?

UNA EDICIÓN INTEGRA, AL FIN, DEL CLÁSICO SOBRE LA YAKUZA

SANTUARIO

por Bruno Sol

GUIÓN: SYO FUMIMURA
DIBUJANTE: RYOICHI IKEGAMI
EDITORIAL: OTAKULAND DISTRIBUCIONES
P.V.P.: 12 €

Los lectores más veteranos seguro que no han olvidado este clásico del manga, obra de Syo Fumimura (conocido también como Buronson y autor del *bestseller El Puño De La Estrella del Norte*) y el ilustrador R. Ikegami (*Crying Freeman, Mai*). Editado en 1992 por **Planeta DeAgostini** a partir de la edicion yanqui de **Viz Comics**, la colección se cortó justo cuando esta historia de *yakuzas* (la mafia japonesa) comenzaba a ponerse interesante. Por suerte, Otakuland está editando en España una edición integra de la obra, con el orden de lectura japonés, en tomos de 460 páginas.

Santuario es uno de los mejores mangas sobre la Yakuza, la mafia japonesa, jamás editados



Si te suscribes ahora TE REGALAMOS
una tarjeta de memoria oficial
para tu PlayStation 2
PlayStation 2
8MB
MEMORY CARD
MAGICGATE
SONY
SONY
Memory Card (8MB)
(for PlayStation®2)
Memory Card (Carte Mémoire)
(8 MB) (pour PlayStation®2)
PlayStation 2
8MB
MEMORY CARD
SCPH-10020 U / 97027
PlayStation 2
SUSCRÍBETE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
☐ Por un año (12 números) con una tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Paises: 129 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....
Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):



FIJACIÓN ORAL

Una voz rica en matices, irreverente y sensual, es su seña de identidad, pero los sonidos y ritmos que acompañan cada una de las diez canciones hacen de su clásico estilo un nuevo son. Desde *La Tortura* con Alejandro Sanz, sin duda una explosiva fusión llamada a ser la canción del verano, a la personal *Obtener Un Sí*. Un disco de notas poperas con acordes de *jazz*, *bossa nova* y tenues baladas capaces de despertar la ternura que todos llevamos dentro. Sin duda, un trabajo muy cuidado que se divide en dos álbumes, uno en español y otro en inglés, que saldrá a la venta en noviembre. La gira, para el año que viene, aunque nos conformamos en ser los primeros testigos de la espectacular puesta en escena en directo en su presentación mundial, el pasado 5 de junio.

Es innegable que a Shakira le gusta Madrid. Además de presentar a nivel mundial su nuevo trabajo en español y apoyar a la capital en su candidatura olímpica, nos recibió en el hotel que estaba hospedada para contarnos cómo es Fijación Oral

Shakira

POR ANA MÁRQUEZ

FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA

MÚSICA

La actualidad musical al completo

Han pasado siete años desde el éxito de *Ciega y Sordomuda*, ¿qué ha cambiado en Shakira para hacer *Fijación Oral*?
Creo que he llegado a la etapa adulta finalmente. Los diez temas son una celebración a ese periodo de madurez, de estar en contacto conmigo misma. Es un disco muy instintivo donde aflora la ternura y los sentimientos más primarios de toda mujer, como la maternidad... De ahí la imagen de la portada.
¿Pero qué tiene que ver «Fijación Oral» con la maternidad?
Sé que es una expresión que puede dar lugar a muchas interpretaciones, pero cuando di con el título lo asocié inmediatamente con la imagen de una mujer amamantando a una criatura. Un ser es persona cuando empieza a hablar, cuando puede expresar sus sentimientos...
¿Hay alguna canción que se puede identificar como un antes y un después de Shakira?
Obtener Un Sí. ¡Ha participado una orquesta de 35 músicos! Es diferente a toda mi carrera musical, ya que es menos pop y he incorporado sonidos de *jazz* y *bossa nova*.
En general, el disco es muy distinto a los anteriores. Es como si te hubieras desarraigado un poco de tus orígenes...
En cierto modo sí. He sido bastante receptiva con la opinión de los que me han apoyado y ayudado a hacer este disco, y quizá eso se note.
Además, esta vez has contado con un nuevo colaborador, Gustavo Cerati (fundador de la banda argentina *Soda Stereo*).
Sin duda, él es quien ha enriquecido el disco, ya que es uno de los más influyentes artistas del pop en español. En el momento de la producción intercambiamos pareceres. Ambos tenemos ideas y criterios muy distintos, y el ceder y el habernos encontrado a mitad de camino ha sido muy interesante y enriquecedor.
Y con Alejandro Sanz...
Acabo de descubrir el mundo de los duetos, es la primera vez que hago uno ¡y mira con quién! Me siento afortunada por haber podido contar con Alejandro, un artista que admiro como músico y compositor. Y trabajar con alguien al que admiras es todo un lujo.
***Fijación Oral* se divide en dos discos, uno que sale ahora en español y otro que se publicará en noviembre, ¿a qué se debe esa dualidad?**
Nunca pensé en hacer dos álbumes, no fue premeditado... Cuando me propusieron grabar el disco me encontré con que tenía treinta canciones y me vi en la dura tarea de seleccionar veinte, había muchas en inglés y otras tantas en español, y a mi productor se le ocurrió la idea de hacer dos discos. Por supuesto, mi instinto fue sacar primero el español.
¿Por qué?
Después del éxito de *Laundry Service* (*Servicio de Lavandería*, 2001), la industria americana estaba a la expectativa de un nuevo disco en inglés, pero lo que yo sentía realmente era hacerlo primero en español. Es mi lengua materna, quiero que mis *fans* me conozcan más en profundidad, cuáles son mis raíces, mis motivaciones... Que sepan quien soy. Y bueno, el disco en inglés se ha hecho porque las canciones estaban ahí, ¡nos las voy a dejar en el refrigerador durante mucho tiempo!
Hiciste una canción dedicada a Madrid, has apoyado a la capital para su candidatura olímpica ...
Más bien es Madrid la que me está apoyando a mi por permitirme presentar el álbum a nivel mundial y si encima coincide con el acto de apoyo a la candidatura olímpica mucho mejor. En el fondo resulta simbólico, porque las primeras canciones de *Fijación Oral* las compuse en una finca a las afueras de Madrid, en Alcalá de Henares.
¿Qué es lo que te hace estar con los pies en la tierra?
Pies Descalzos, es la fundación que creé para ayudar a los niños desfavorecidos en Colombia. Poder hacer de mi popularidad una herramienta útil me mantiene estar en contacto con la realidad.

muy personal

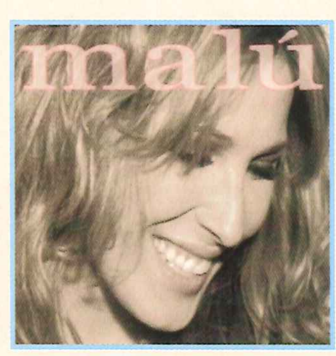
¿Qué baile te gustaría aprender?
Flamenco
Alejandro Sanz
Me enseñó a hacer gazpacho andaluz
Un sueño personal
Tener una finca llena de animales
Un sueño profesional
Hacer música para películas
Con quién harías un nuevo dueto
Con Santana
Un videojuego
Pac-Man

Calmada y serena posó ante nosotros. Después, durante la entrevista, descubrimos que además es todo dulzura

Malú

Sin pausa pero sin prisa, lleva una intensa carrera discográfica de gran éxito dentro de nuestras fronteras. Ha nacido rodeada de grandes maestros y ha madurado encima de los escenarios, su sexto disco le consagra como una de las voces más importantes de la escena española

Tiene duende y pasión. Una recopilación de buenas canciones avaladas por nombres como David Santiesteban, Carlos Mera y su padre Pepe de Lucía, entre otros muchos. Malú se hace con todas ellas como nunca, desde el corazón, con fuerza y garra. Aires de flamenco, baladas melódicas y ciertos arreglos poperos... Pero lo que sobresale es su poderosa voz interpretativa.



Veintitrés años, seis discos... ¿tu vida es la música?
Totalmente, desde que tengo quince años vivo para trabajar. No ha sido un camino de rosas, he tenido que aprender a manejar esta forma de vivir, pero este mundo me llena tanto que no necesito más.

Quizá hayas vivido muy deprisa...
Más que deprisa, he vivido intensamente. En ningún momento he sentido la presión de estar yendo muy rápido con lo que hacía y de hecho nunca me he visto en la necesidad de tomarme un periodo de descanso porque las cosas se me estuvieran yendo de las manos. Y es más, mientras pueda seguir a este ritmo, ahí estaré.

Dicen de ti que eres una de las voces más importantes de la escena española... ¿por qué crees?
Supongo que habrá que preguntárselo a quienes lo dicen... Creo que en este país hay muy buenas voces y artistas. Quizá mi estilo haya encajado en un hueco vacío que hubiera en ese momento en el panorama musical. Soy muy pasional, me gusta interpretar los sentimientos,

POR ANA MÁRQUEZ

FOTOGRAFÍA: BERNARDO DORAL



Alucinada se quedó al ver la portátil de Sony, «es una pasada, es como un mando de la Play, la pantalla se ve genial...». No la soltó hasta conseguir llegar entre los tres primeros puestos de uno de los circuitos de Ridge Racer

«HE ESTADO RODEADA DE GRANDES MAESTROS, PERO TODO LO QUE SÉ LO HE APRENDIDO DE MÍ MISMA»

pero no me considero una cantante con una voz de tremendo rango.

De *Aprendiz* a *Malú*, ¿como ves tu evolución?

A la hora de interpretar, cantar, sentir y, sobre todo, encima de un escenario ha habido cambios muy significativos. Cada disco me ha servido como una nueva lección y con cada concierto he crecido un poco más. He probado distintos estilos, más rítmicos o más poperos, pero ahora me quedo con la pasión y mis raíces, el flamenco.

¿Quién ha sido la persona que consideras que te ha enseñado más?

He estado rodeada de grandes maestros, pero creo que he aprendido de mi misma todo lo que sé, de mis errores y mis virtudes.

¿Cómo es *Malú*?

Es un disco de escuchar, de sentir, muestra cómo es mi persona. *Malú* es un álbum muy personal, me encerré en mi misma para elegir las canciones y hacerlas sin pensar en nada y en nadie.

¿De tu intensa carrera discográfica con qué te quedarías de cada etapa o qué destacarías?

Cada disco refleja perfectamente las etapas que he ido pasando, unas dinámicas, otras más tranquilas... Y ahora estoy en una etapa de asentamiento, de tranquilidad. Sinceramente, creo que me he encontrado a mi misma y eso se refleja en el disco.

¿Cuándo eres 100% Malú?

En directo. Me gusta estar en contacto con el público y, como intérprete que soy, transmitir sentimientos me apasiona. Meterme en mi papel, defender un sentir desgarrador y llegar a mi público me hace ser 100% Malú.

¿Cómo es un concierto de Malú?

Intento hacer un *show* dinámico, divertido y que sea rico musicalmente.

Niña o mujer, ¿cómo te ves?

Estoy en la fase del paso de niña a mujer, me estoy encontrando a mi misma.

muy personal

¿Qué te provoca ternura?

Los animales y los niños

Un lugar para soñar

Sevilla

El plan perfecto para una noche

Lo que surja, no suelo ser de planes

¿Has escrito alguna vez una carta de amor?

Sí pero no te voy a decir a quien...

Un recuerdo de la infancia

Cuando montaba a caballo

Un videojuego

EyeToy y *SingStar*, aunque no lo creas se me da muy mal, yo creo que es porque interpreto a mi manera dándole mi estilo y me salgo de los parámetros establecidos en el juego

El cine con o sin palomitas

Con palomitas y tremendamente grandes

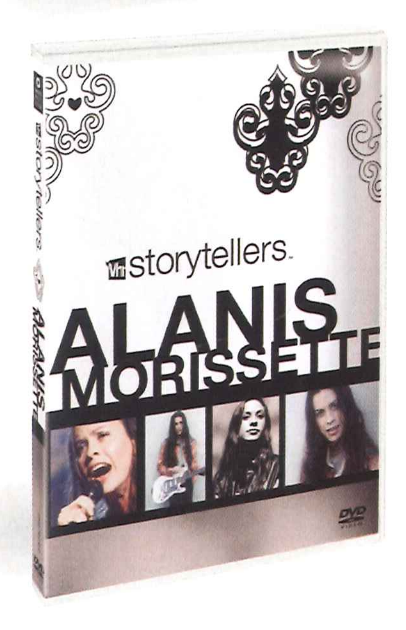
♪ Does she know how you told me

♪ I'm hard but I'm friendly, baby ♪

Alanis, derrochando poderío ante la atónita y entregada concurrencia

ALANIS MORISSETTE

La carismática cantante canadiense recupera en DVD el concierto televisivo más memorable de su carrera



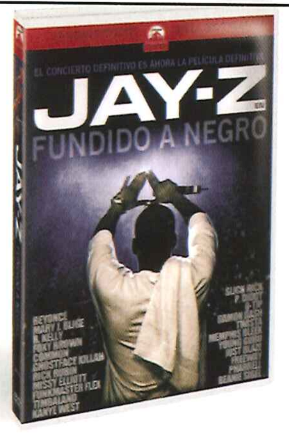
CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, HOLANDÉS, ITALIANO, PORTUGUÉS
SONIDO: PCM STEREO / 5.1 SURROUND
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: WARNER MUSIC

VH1 STORYTELLERS

Cuentan los testigos que, cuando **Alanis** llegó a la ciudad de **Nueva York** en julio del 99 para grabar ***Storytellers*** (venerable programa del canal **VH1**), era una mujer en la cumbre de sus poderes, rebosante de serenidad y confianza en sí misma. No era extraño. Tras una intensa trayectoria que inició siendo sólo una niña como actriz en una serie de la televisión canadiense (y que la condujo a grabar su primer disco a los 14 años de edad), las piezas comenzaban a encajar definitivamente. Con su álbum ***Jagged Little Pill*** (1995), arriesgada pirueta que la alejó del *Dance-Pop* que había caracterizado sus trabajos adolescentes, acercándola al *Rock*, y a públicos más -en teoría- «alternativos», había conseguido romper fronteras, proporcionándola un sonoro éxito internacional, refrendado con su exuberante continuación de 1998, ***Supposed Former Infatuation Junkie***. Un momento de plenitud personal y creativa que se refleja en este concierto, donde se repasan, en clave primorosamente acústica, los singles extraídos de aquellos dos álbumes, en un clima de comunión total con una audiencia tan fervorosa como relajada.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5
Dos canciones extra, opción *Sólo Música* y subtítulos en siete idiomas. Poca cosa.

VALORACIÓN: 3/5
En el momento más dulce de su carrera, y en pleno uso de su desarmante capacidad de seducción, la cantautora de **Ottawa** encandila a fondo en un concierto sosegado e intenso que remite, irremediablemente, a los ambientes, exóticos y bohemios de la **California** *hippie* de los dorados 60. Todo, desde la cuidadísima ambientación (luces tenues, cojines orientales, incienso por doquier...), hasta las cálidas interpretaciones de sus más reconocidos hits (*Hand In My Pocket, You Oughta Know*...), en una línea claramente *Folk Rock*, heredera directa del legendario sonido de **Bob Dylan & The Band**, remite a los lejanos días del *Flower Power* y el «Verano del Amor», en lo que era una clarísima indicación de los rumbos musicales que la inquieta canadiense se disponía a explorar en el inmediato futuro. Un interesante documento, adornado con todas las virtudes de la sencillez, altamente recomendable para fans y amantes de los sonidos soleados.



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, PORTUGUÉS, DANÉS, POLACO, TURCO...
SONIDO: : DOLBY DIGITAL STEREO 5.1 / STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑIA: PARAMOUNT

JAY-Z

FUNDIDO A NEGRO

En noviembre del 2003, el popular e influyente **MC**, productor y paladín de la Costa Este, se despidió definitivamente de los escenarios con un apabullante concierto-fiesta para sus seguidores, en el corazón su ciudad, **Nueva York**. Al poderoso arsenal de su repertorio, se sumó la entusiástica participación de un selecto grupo de algunos de los nombres más descollantes del Rhythm'n'Blues y el Rap norteamericano actual: Mary J. Blige, Missy Elliott, P.Diddy y hasta una arrolladora Beyoncé («My friend B»), entre otras estrellas.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

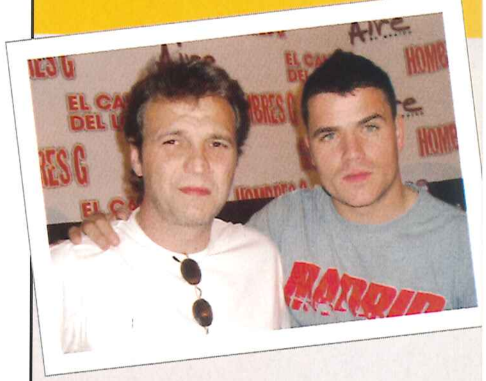
Making of, un vídeo clip, una escena adicional...y subtítulos en 25 idiomas. Bien.

VALORACIÓN: 3/5

Devastador espectáculo en el que se conjugan todos los modos posibles de la exuberancia rítmica y creativa que bulle en los *ghettos* estadounidenses: *Funk, Jazz, R'n'B, Rock, Soul*... triturados sin compasión por Jay y su súper-banda, con el inestimable apoyo una interminable selección de *cracks* del *Black Pop* contemporáneo, llevando al éxtasis a la concurrencia.



Beyoncé, tan sexy e incendiaria como siempre



Hombres G y **El Canto Del Loco** juntos en concierto este verano. Ambos grupos tienen preparado un *show* de más de dos horas donde tocarán las canciones de sus respectivos trabajos (*Todo Esto Es Muy Extraño* y *Zapatillas*) y alguna que otra sorpresa que hará de esta gira inolvidable. 30 de junio, **A Coruña**, Coliseum / 1 de julio, **Gijón**, Plaza de Toros / 2 de julio, **Vigo**, Parque Castrelos / 3 de julio, **León**, León Arena / 5 de julio, **Madrid**, Las Ventas / 9 de julio, **Granada**, Palacio Deportes / 14 de julio, **Barcelona**, Palu Sat Jordi / 21 de julio, **Murcia**, Plaza de Toros / 22 de julio, **Málaga**, Audit. Municipal / 29 de julio, **Donostia**, Plaza de Toros Illumbre / 12 de agosto, **Torrevieja**, Parque Antonio Soria / 26 de agosto, **Alcalá de Henares**, Palacio Arzobispal.

El mundo de los videojuegos y la música se unen para crear un divertido videoclip de **Andy & Lucas**, *Mi Barrio*. En él se puede ver a los cantantes digitalizados e inmersos en el mundo de *Los Sims*. Además, el dúo gaditano ya tiene triple disco de platino por la venta de más de 300.000 unidades vendidas del álbum ***Desde Mi Barrio***.

El mítico, enorme, grandioso y enloquecido **Little Richard** estará actuando en **España** el próximo sábado 23 de julio, en el trancurso del ***Crossroad Festival***, que tendrá lugar en **Gijón** los días 21 al 24 y que contará tambien con las actuaciones de **Willy DeVille**, **Los Lobos**, **King Wolf & The Hound Dogs** y **The Presidents Of The USA**, entre otros muchos artistas seleccionados de entre lo mejor del *Blues*, el *Swing*, el *Soul* y el *Rock'n'Roll* del panorama actual. Recomendadísimo.

Vuelven **Gorillaz**, el grupo virtual surgido de la mente de **Damon Albarn**, con nuevo *single*, *Feel Good Inc*, adelanto de su nuevo larga duración, que verá la luz antes del verano.

El disco de **Pasión Vega**, ***Flaca de Amor***, es ya oficialmente disco de oro con más de 50.000 copias vendidas en menos de 8 semanas, convirtiéndose así en la primera gran revelación nacional de la temporada.

El grupo sevillano **Mártires del Compás** cumple 10 años y lo celebra reeditando toda su discografía en dos formatos, bajo el título ***10 Años De Mártires***. CD + DVD con una recopilación de sus mejores temas, más un extenso documental de más de 40 minutos y una caja con todos sus álbumes. A la venta el 21 de junio.

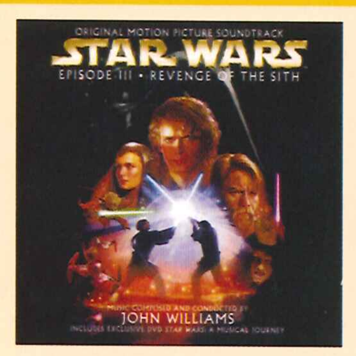
Billy Corgan, ex-líder de **Smashing Pumpkins**, estará presentando en directo su primer álbum en solitario ***The Future Embrace*** (que incluye una colaboración de **Robert Smith** de **The Cure**) el próximo 4 de junio en la Sala Apolo de **Barcelona**.

Freak Show, CD+DVD de **Enrique Bunbury**, a la venta desde ya.

Kiko Veneno edita nuevo álbum en septiembre, su título ***El Hombre Invisible***, en **V2 Music**.

COMPACT-DISC

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO

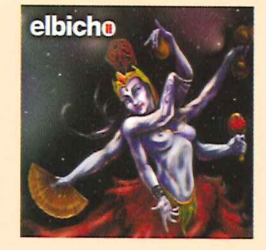


BSO
EPISODIO III. LA VENGANZA DE LOS SITH
SONY BMG

La fiebre desatada alrededor de las nuevas aventuras galácticas de los caballeros Jedi y sus malvados contrincantes posibilita la edición de artefactos tan siderales como este CD-DVD que, además de la banda sonora de la actual entrega cinematográfica de la serie, incluye un DVD exclusivo con 70 minutos de viaje espacio-temporal a través de los momentos más impactantes de los seis capítulos, ilustrados con una impecable selección de las mejores músicas que el ínclito John Williams ha compuesto para la mítica saga.



La saga galáctica, más de moda que nunca con el extraordinario tercer episodio



EL BICHO
II
SONY BMG

Aromas hindúes, músculo funkie, tecnología digital y jondura del Siglo XXI. que demuestra cómo conjugar lo nuevo con lo eterno. Son lo más interesante del *Nuevo Flamenco* actual. Incluye DVD con vídeo-clips, un concierto y extras.



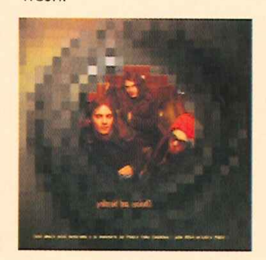
VARIOS
24 HOURS IN PARIS
WAGRAM

La música más «chic» que suena en La Ciudad De La Luz, formada por dos partes bien diferenciadas: el «lado diurno», donde predomina el Pop efervescente, juvenil y multicolor, y el «lado nocturno», más adulto y directamente orientado al baile.



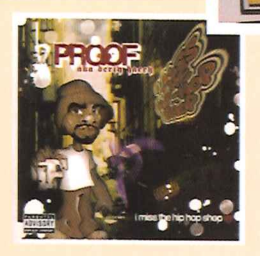
MESHUGGAH
CATCH THIRTYTREE
MASTERTRAX / NUCLEAR BLAST

Sin ningún tipo de contemplaciones, los suecos continúan cultivando en su nuevo trabajo su particular línea de *Metal* extremo, que combina con precisión nórdica la negrura del Grindcore y la velocidad del Trash.



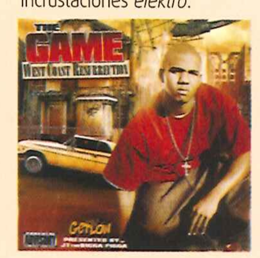
RIP HC
OBVIOUS & BLEEDING
EL DIABLO/LENGUA ARMADA

El trío madrileño, que tanto dio que hablar con su debut ***The Truth Is Out There*** (2003), protagoniza un inesperado salto estilístico en su segunda entrega: Más compactos, luminosos, reconcentrados y personales que nunca. Los **KC** deslumbran.



PROOF A.K.A. DERTY HARRY
I MISS THE HIP HOP SHOP
IRON FIST RECORDS

El componente de **D12** debuta con un álbum nocturno y sudoroso, de regusto inequívocamente «Old Skool», cocinado con gruesos bajos funkies, sutiles ornamentaciones jazzísticase incrustaciones *elektro*.



THE GAME
WEST COAST RESURRECTION
SPV RECORDINGS

Heredero del *Gangsta Rap* de la Costa Oeste, el de **Compton** ofrece, a través del sello alemán **SPV**, una recopilación de grabaciones primerizas, en las que luce orgullosamente charla peleona y estilo carcelario.



- MOTOR: 1.796 cc. (4 cilindros)
- POTENCIA: 125 CV. (6.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100: 9,4 s.
- VELOCIDAD MÁXIMA: 204 km/h
- PESO: 1.290 kg.
- CONSUMO:
  Urbano
  10,9 l/100
  Extraurbano
  5,8 l/100
  MEDIO
  7,7 l/100
- DIMENSIONES
  Largo: 3.921 mm.
  Ancho: 1.685 mm.
  Alto: 1.364 mm.
  Maletero: 250 l.
  Depósito: 45 l.

www.opel.es

(+) ESTÉTICA LLAMATIVA, CAPOTA EXCELENTE

(-) EL MOTOR PECA DE EXCESO DE RUIDO

GAMA TIGRA
DESDE: 17.850 €
HASTA: 20.750 €
VERSIÓN PROBADA:
20.750 €



FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

OPEL TIGRA
SPORT PREMIUM 1.8

Para disfrutar todo el año

Es la respuesta de Opel al 206 cc y la principal arma del fabricante alemán frente a muchos otros rivales que están en camino. El resultado es brillante como era de esperar, del que destaca sobre todo lo demás la estética, de marcado aire juvenil. La capota es rápida de accionamiento y su estanqueidad y anclaje son ejemplares, y con solo liberar el techo y pulsar un botón, pasaremos a cielo abierto en escasos segundos. El comportamiento del coche es muy neutro, y aunque queda lejos del ejemplar aplomo del fabuloso Astra GTC, sí que permite ciertas alegrías al conductor. El motor que hemos probado es el más potente de gasolina, que mueve a gran parte de la familia Opel y que destaca por su eficacia y un consumo comedido, aunque sigue sonando demasiado. Respecto a su uso, se puede ir descapotado a velocidades legales sin «sufrir» en exceso las acometidas del viento, y gracias a su maletero, tanto con capota como sin capota, podrán viajar con bastante equipaje dos personas cómodamente. Su precio está al nivel de sus rivales (que no quiere decir barato), y el resultado es más que satisfactorio, siendo un coche equilibrado en todos sus aspectos con el «plus» de tener el cielo por techo. ■





■ Con o sin capota, el maletero es capaz y tiene fácil acceso



■ Aunque por dentro es muy **Corsa**, por fuera no es ni **Corsa**, ni **Tigra** (nos referimos al antiguo). Tiene personalidad propia y llama la atención desde cualquier perspectiva

DISEÑO	MOTOR/PRESTACIONES	ACABADO	CONSUMO	CALIDAD/PRECIO	GLOBAL
8	7,5	7,5	7,5	7,5	7,6

SEAT LEON

La estrella del Salón del automóvil de Barcelona

Elegancia deportiva. Así es como SEAT presenta su nuevo León, llamado a ser una referencia indiscutible en su segmento. De los nuevos diseños de SEAT, el León es el que sin duda tiene más parentesco con el prototipo SEAT Salsa que fue presentado por vez primera en el 2000. Un diseño innovador que es el mejor espíritu con que esta marca del Grupo Volkswagen quiere dotar a los vehículos bajo el anagrama de la S. Respecto al León que todos conocemos, ha crecido en longitud, altura y anchura, lo que garantiza una mayor habitabilidad. La gama parte con cuatro interesantes motorizaciones. En gasolina la versión de acceso será el 1.6 de inyección directa de 102 caballos, y el tope de gama (momentáneo hasta la llegada de las versiones más deportivas) será el FSI de dos libros que ofrece 150 cv. En cuanto a las populares motorizaciones diésel, se parte del 1.9 TDi de 105 cv., y se culmina con el 2 litros de 140 cv., que sin duda será uno de los más demandados por sus excelentes cifras en prestaciones, precio y consumo.

La gama León se ofrecerá en 4 niveles de acabado (Reference, Sport, Stylance y Sport-up), y entre las opciones de equipamiento no faltarán sistemas de navegación GPS y de comunicación tipo Bluetooth.



A nuestro juicio, es el SEAT más atractivo presentado hasta la fecha

¡LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO... [55]



- Viajamos a Vancouver para conocer los secretos y novedades del futuro FIFA Football 2006
- Los mejores periféricos y complementos para tu PS2 y PSP
- ¡Guías completas de Medal Of Honor European Assault y Cold Winter!

BUZÓN PLAYSTATION 2
¡Enviad vuestras cartas con preguntas, sugerencias y opiniones sobre el universo PlayStation y podréis ganar fabulosos premios!



ANALIZAMOS:

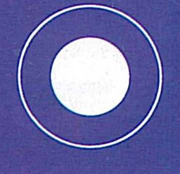
- KILLER 7
- MONSTER HUNTER
- LOS CABALLEROS DEL ZODIACO
- S.C.A.R.

¡Y EL RESTO DE NOVEDADES!

¡JUEGA CON LOS LANZAMIENTOS MÁS ESPERADOS!

DVD DEMO

AGOSTO 2005



PlayStation® 2
Revista Oficial - España

NO TE PIERDAS EL FANTÁSTICO DVD-ROM

* EL CONTENIDO DEL DVD-ROM PUEDE MODIFICARSE POR CAUSAS AJENAS A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA

NO TE PIERDAS LAS DEMOS JUGABLES DE FORMULA ONE 2005, TEKKEN 5, YS THE ARK OF NAPISHTIM y muchos más...

Y NO TE PIERDAS LA GRAN EXCLUSIVA QUE ESTAMOS PREPARANDO...